華泰電視遊樂器叢書P005

SUPER GAMES

PC完全大攻略

蓋亞的徽章
R-TYPE Ⅰ·Ⅱ
龍　魂

華泰書店

華鍵出版社

攻略本目錄

本社爲電視遊樂器遊戲攻略本專業出版社

購買辦法：

①請向全省各任天堂租售店購買。

②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到。

③再買不到多找幾家看看。

④郵購：

到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳戶收

通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的電話

把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書。

劃撥10天未收到書請電話查詢。電話 (02) 911-5021

⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價爲準。

1. [illegible]……120
2. [illegible]……120
3. [illegible]……[illegible]
5. [illegible]……[illegible]
6. 中國拳玩全攻略本……100
8. 影的傳說完全攻略本……90
9. 宇宙巡航機攻略本……90
12. 金牌瑪莉完全攻略本……120
13. 星際戰士完全攻略本……110
14. [illegible]……100
15. [illegible]……100
17. [illegible]……90
18. [illegible]……90
19. [illegible]……100
21. 超級鐵板陣完全攻略本……100
22. 銀河戰士完全攻略本……120
24. 神秘的村雨城攻略本……120
25. 惡魔城完全攻略本……100
26. 勇者鬪惡龍完全攻略本……100
28. [illegible]……110
29. [illegible]……[illegible]
30. [illegible]……100
32. [illegible]……[illegible]
33. [illegible]……110
34. 外星人完全攻略本……100
35. 長靴貓完全攻略本……100
36. 艾杏耶的預言完全攻略本……80
37. 超級雷鳥號完全攻略本……80
39. 快樂城完全攻略本……100
40. [illegible]……[illegible]
41. [illegible]……[illegible]
42. [illegible]……110
43. [illegible]……[illegible]
44. [illegible]……[illegible]
45. 無敵鐵金鋼完全攻略本……90
46. 七寶奇謀完全攻略本……100
47. 東海道五十三次攻略本……90
48. 追蹤跑跳碰完全攻略本……90
49. 超人[illegible]瓦完全攻略本……90
50. [illegible]……90
51. [illegible]……100
52. [illegible]……100
53. [illegible]……100
55. [illegible]……100
56. 魔鐘完全攻略本……100
57. 魔洞戰記完全攻略本……100
58. 火之鳥完全攻略本……100
61. 女超人當拉完全攻略本……100
62. 太陽神完全攻略本……60
63. [illegible]……[illegible]
64. [illegible]……[illegible]
67. [illegible]……[illegible]
68. [illegible]……[illegible]
69. [illegible]……[illegible]
70. [illegible]童話完全攻略本……10[illegible]
71. 十王劍之謎攻略本……10[illegible]
72. 超級金鋼完全攻略本……10[illegible]
73. 明星之路完全攻略本……10[illegible]
74. 作曲家完全攻略本……10[illegible]
75. [illegible]……[illegible]
76. [illegible]……[illegible]
77. [illegible]……[illegible]
78. [illegible]……[illegible]
80. [illegible]……[illegible]
81. 北斗神拳二代攻略本……10[illegible]
82. 七寶奇謀二代寶島版……[illegible]
84. 魔界島完全攻略本……10[illegible]
85. 打擊魔鬼完全攻略本……[illegible]

PC

必勝攻略法



PART Ⅰ：蓋亞的徽章

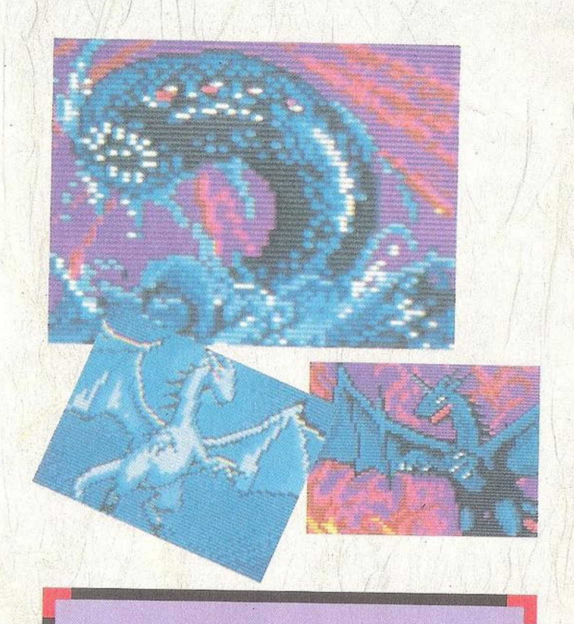
ＰＣ首次製作夢幻式模擬戰爭的遊戲終於登場了，其中分爲單元作戰，設定模擬戰和正式作戰等三部份，希望你能一一體驗這種新鮮刺激的感覺！

STORY

ストーリー



這兒與我們存在的世界不同，它就是存在於另一個次元中，具有高度文明及文化和平的夢幻大陸——蓋亞。但現在這個和平的大陸已燃起戰火，成爲光明與黑暗對決的戰場；此時威塞利安國的國王波塞爾正統率了黑暗軍團要向蓋亞大陸中的另一個國家——文爾斯理得發動侵略，文爾斯理得的國王爲了對抗強敵，也借助了光明之神的力量來迎戰。於是，一場爲蓋亞大陸重新尋回和平的戰爭就要開始了！



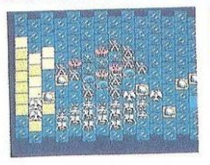
目　錄

遊戲開始前的介紹……A4
關於三種方法……A5
畫面的看法……A6
角色介紹……A8
戰術構想法……A12
致勝戰法……A16
劇情與戰鬪的完整攻略法……A17

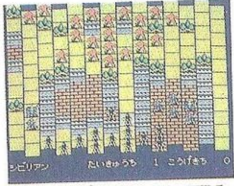
遊戲開始前的介紹

什麼是模擬戰爭遊戲？

模擬戰爭遊戲源自於桌盤戰爭，這是德軍當年爲了要在戰場上百戰百勝，而事先在地圖（桌盤）上模擬各種戰爭情況的一種戰略法。這種方法能使許多不能實際演習的作戰情況不斷模擬進行，所以本遊戲也是利用在螢幕中移動的棋子來進行虛構的戰爭。在本遊戲中將會出現中世紀的騎士和夢幻世界中的各種魔獸，而你就是戰場中統率命令的司令官！



◀在廣大的戰場中，相遇的敵我兩軍。



▲蓋亞徽章的地形就是海與山；而戰爭就是在此處進行著。

進行遊戲的方法

本遊戲的終極目的是要由你擔任光明國度的司令官來安排棋子，以把黑暗國度的軍隊全盤殲滅。但當你在攻擊敵方時，敵軍一定也會用盡各種方法來攻擊你，所以如何掌握戰場上的勝機就成爲本遊戲的重點。另外，像戰鬪士兵（棋子）的戰鬪能力及地形等也是成敗的重要關鍵，所以這場遊戲可眞算是緊張刺激。現在，就先由熟練的操縱技巧開始吧！



◀勝利的一瞬！騎士們接受光明的禮讚！



關於3種方法

本遊戲有三種玩法，這三種玩法包括：單元作戰，你可從30種画面中選擇你喜歡的畫面開始；戰鬪士兵能自由變化的設定模擬戰和過關形式的正式作戰(全部25面)等。

1.單元作戰

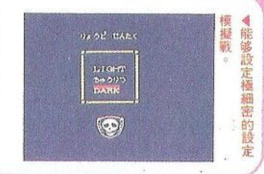
可以讓畫面迅速跳到自己喜歡的畫面再開始遊戲；因爲一個初學者若想一下子就向30個畫面挑戰是不可能獲勝的，所以等到你有了熟練的技巧後再全面挑戰吧!



◀30種劇情都屬於令人興奮的內容。

2.設定模擬戰

這是能將地形、角色及魔法自由選擇的玩法。因爲本遊戲法可任意設定自己喜歡的士兵(棋子)來進行，所以可以不斷變化遊戲的狀況。



◀能够設定極細密的設定模擬戰。

3.正式作戰

這遊戲的進行方式是要求由第1畫面順序到25畫面都能過關。如果在第25畫面能將黑暗王國的波塞爾打敗，這場遊戲就算結束。每過完一關都會出現密碼，輸入密碼即可接關。



◀眞難哦!要有信心。

畫面的看法

每個畫面皆有地形背景，只要將想移動的士兵用游標對準，按下①鈕後指令內容就會出現。

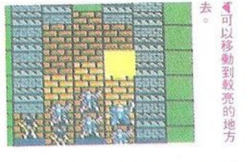
いどう —— 移動
こうげき —— 攻擊
てったい —— 退却
おわり —— 終了

ファイター　たいきゅうち　2　こうげきち　1

①＝方格　②＝部隊(棋子)　③＝游標　④＝指令內容

移動（いどう）

將游標對準「いどう」的指令，按下Ⅰ鈕，士兵可以移動的範圍就會以明暗方式顯現出來，較亮的部份才表示可以走，然後用游標(黃色)對準想去的地方後按下Ⅰ鈕即可。



◀可以移動到較亮的地方去。

戦闘（せんとう）

將游標對準「こうげき」後按下Ⅰ鈕，可以被攻擊的對象就會發亮。接著再將游標(紅色)對準想攻擊的目標就可以發動攻擊了！

◀發亮的敵人就可以攻擊。一舉把它打倒吧！

地形

遊戲中有森林、岩石場和城牆等十種地形，有些地形對攻擊有利，也有些屬對防禦有利，各種地形都有它自己的特質，希望你能將下列的表仔細觀察。至於「移動消費」則是部隊要進入地形時所消費的移動力，當移動力2的士兵進入消費移動力1的平地時，就不能再進入需要消耗移動力2的森林地區。

地形	說明
平地	移動消費1。這是最標準的地形，在防禦或攻擊方面，移動力都不會帶來很大的影響。
森林	移動消費2。在這區域裏可得到極有利的防禦，所以能避免受到卡塔帕得長程部隊的攻擊。
斜面	移動消費2。這種地形對攻擊極爲有利。不僅容易擊中敵方的士兵，同時也有助於斜面後方的防禦。
砂地	移動力1。這區對於防禦與攻擊都極爲不利。尤其因爲是沙地，所以防禦時會受到極大影響。
石畳	移動消耗1。這是只有在城堡內才會出現的地形，但因它的周圍會受城牆的保護，所以對防禦方面較有利。
城壁	只有利用會飛行的士兵和弓箭手及月夜之狼才能進入此地形；因爲城牆極高，所以此地形對防禦極有利。
橋	移動消耗1。橋的寬度只有一個方格，所以在橋的前方迎敵會較有利。
岩	如果不施用時空的魔法，就只有會飛行的士兵能進入；同時它也能用來躲開長程射程部隊的攻擊。
水上	只有能在水上移動的士兵及會飛行的士兵可進入此地形；在一望無涯的大海中要防禦是相當困難的。
銅像	只有會飛行的士兵、弓箭手及月夜之狼能進入銅像地區。銅像地區可說是易守難攻的地帶。

角色介紹

部隊的種類。敵我兩方合起來有46種，包括由光明王國的光明劍士和黑暗王國的黑暗劍士所統率的兩國大軍。現在就把各有特色的部隊與型態(陸、海、空)分類如下。

A＝攻擊力　R＝射程　D＝耐久力　M＝移動力

光明王國	黑暗王國	說明	POINT	特殊能力	A	D	R	M
光明劍士 ライトロード	黑暗劍士 ダークロード	除光明之龍與黑暗之龍以外，這是屬耐久力及射程都極爲優秀的部隊，所以運用它來攻擊是最可靠的。	17	反擊	3	8/10	4	2
噴火龍 グランディー	骸骨恐龍 ボーンディー	這可說是動物戰車。因爲骸骨恐龍的耐久力較高，所以可以安排在前線的稍後方作支援攻擊。	8	—	3	8/9	2	2
獵鷹騎士 ファルコンナイト	飛翼騎士 ウイングナイト	運用移動力極敏銳且會飛行的士兵在敵人反擊前，儘量先繞到距離較遠的敵人側翼，如此可攻擊更多的敵人。	2	飛行	2	2/3	1	5
光之騎士 ライトナイト	黑暗騎士 ダークナイト	移動力有3。就地面部隊來說，這是屬於極爲迅速的兵團；所以最好先將這個部隊當作預備戰力，安排在稍後再大展身手吧！	2	—	2	4	1	3
戰士 ファイター	鐵甲衛士 バーサーカー	雖然它的戰鬪能力不怎麼強，但却可以好好利用它的反擊能力。如果能善加使用「力」這個魔法的話，就能對我軍幫上很大的忙。	1	反擊	1	2	1	2

※「POINT」欄內的數字，是在遊戲開始前，要選擇士兵時所必須消費的點數。

光明軍	黑暗軍	說明	POINT	特殊能力	A	D	R	M
弓箭手 アーチャー	月夜之狼 ガナーウルフ	除了岩地外，這是唯一能進入陸上任何地形的地面部隊，只可惜耐久力只有1，所以很容易被擊倒。注意要多利用它的長程射程。	1	城壁進入	1	1	3	2
光明之龍 ホワイトドラゴン	黑暗之龍 ダークドラゴン	最強的部隊。它的一切的移動都是由電腦自動控制，自己無法操縱，在本遊戲中它可算是無敵者。	255	飛行	12	40	2	4
鐵甲武士 アーマーナイト	黑暗武士 ダークアーマー	這是耐久力強而又能反擊的珍貴部隊，所以儘量將它們安排在前線上立功吧！	3	反擊	2	6/7	1	2
龍騎士 ドラゴンナイト	吸血蝙蝠 ワイバーン	因爲它的耐久力和移動力非常出色，所以若要攻擊黑暗武士及戰士時就可使用這支部隊。	5	飛行	2	6/5	2	5
弓箭戰車 クロスボー	投石戰車 カタパルト	射程距離極長，但可惜防禦力及移動力極弱，所以要配備在後方較理想。可以進入城牆，但不能進入山區森林內。	3	——	2	1	5	1
海戰士 アクアファイター	半人魚 はんぎよじん	這種士兵雖然在水陸都能前進，但它的戰鬪力極弱。固然可以運用它來反擊，但多半在它反擊前就會被擊倒。	1	反擊	1	1	1	2

＊ ％—符號的右側是「光明軍」的數值；數字的左側是「黑暗軍」的數值。

單位	對手	說明	POINT	特殊能力	A	D	R	M
海龜騎士 タートルナイト	魔蝦王 キングロブスター	適合用來防禦，特別是海龜騎士，所以，儘量將之安排於前面，除了可代替盾牌使用外，其他並不怎麼樣。	2	水陸兩用	1/2	10/4	1	1/2
海騎士 アクアナイト	海妖 クラーケン	海騎士只能在水上行動，海妖則可兩棲作戰，耐久力為12，異常頑強，不過被攻擊時不會自動反擊是它的弱點。	5	水上作戰	2/3	4/12	1	3/2
砲艦 ガレーシップ	大魔鱔 グレートイール	是最強勁的水上戰力，不過，大魔鱔一旦受傷就會逃走，這點須注意，別讓它逃了。	2	水上作戰	2	6/4	4/1	2/5
文官 シビリアン	僵屍 ゾンビ	雖為陸上部隊，但能力甚差，所以，別讓文官參戰，在後方較為理想這種毫無戰力的角色為何會被設定，連筆者也覺得奇怪。	1	—	0/1	1	1	2/1
74式戰車 74シキセンシヤ	T-72戰車 T-72センシセ	所有的能力均十分卓越，只可惜僅在單元作戰模式中登場，且台數不多，要善加運用。（26・27・30面）	13	—	5	9/10	7	3/4
現代步兵 ゲンヨウホヘイ	現代步兵 ゲンヨウポヘイ	雖然射程極遠，但由於未穿盔甲，所以耐久力弱。會在單元作戰模式中的26、27、30畫面登場。	3	城壁進入	2	1	4	2

	部隊	說明	POINT	特殊能力	A	D	R	M
AH-1眼鏡蛇 AH-1コブラ	Mi-24哈因特 Mi-24ハインド	不論攻擊、射程、耐久力及移動力均極出色。因此，倘若不愼被擊毀的話，甚爲可惜。（26、27、30面）	17	飛行	7/6	5/7	5	7/6
吉 普 車 ジープ	吉 普 車 ジープ	戰力不強，但可作爲誘餌，有效運用其移動力，給予敵人有效的攻擊吧！（26、27、30面）	5	—	3	2/3	4	4
日本步兵 あしがる	日本步兵 あしがる	能反擊，頗爲便利。但大體而言，並非強勁部隊。最好是配合日本步槍兵來發揮攻擊力。（28、29面）	1	反擊	1	1	1	2
騎馬武士 きばむしゃ	騎馬武士 きばむしゃ	速度快又能反擊，這種部隊儘量安排在前線，可發揮高水準的攻防能力，不妨多加利用。（28、29面）	2	反擊	2	2	1	3
日本步槍兵 てっぽう	日本步槍兵 てっぽう	要善用長射程。由於耐久力弱，所以，不要太靠近敵軍。於適當的距離，才能發揮攻擊力。（28、29面）	2	—	2	1	4	2
忍 者 しのび	忍 者 しのび	攻擊力高，又能反擊，是可安排於前線，發揮強勁攻擊力的部隊。（28、29面）	1	反擊	3	2	1	2

戰術之確立

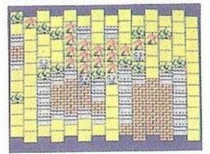
盲目地移動部隊，是不可能獲勝的。要牢記、掌握地形及敵方成員的特性，運用高效率戰術，以制敵先機，爭取勝利。

必勝戰術6條件

第1條　以閃電戰術一決勝負！
第2條　移動要迅速，以早日抵達目的地！
第3條　要有效利用地形！
第4條　善用攻擊力！
第5條　防禦就是最好的攻擊！
第6條　要有效地運用魔法！

第1條　以閃電戰術一決勝負！

遊戲的奧妙在於戰鬪方法。遊戲即將終了時，得點指數（即是我方POINT 總和）若爲負的話，即使打勝了遊戲依然會結束，所以一定要設法使得點爲正，且必須儘量增





加得點以備下一場戰鬪才行。終了時失去的點數有必要控制在最低。戰鬪計點方式是（原有點數）＋（擊毀敵人的點數總和÷2）±（少於限定的輪廻數×2或超過限定的輪廻數×2），這是決勝關鍵。儘快決定勝負才是理想的！

第2條　移動要迅速，以早日抵達目的地！

若想在最少次數內擊敗敵人的話，千萬別盲目的移動。仔細觀察畫面，立下前進計劃。向步隊該配置在何處才有效，以及移動路線等，都應有周詳的事前計劃。



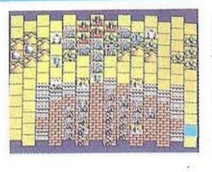


▶飛行部隊能來到這麼遠的地方。

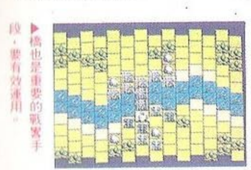
要訣在於將後方的部隊送到後方去，如此才能有順利的進展。

第3條　要有效利用地形！

就故事進展上言，敵我双方能力堪稱平分秋色 — 嚴格地說，敵方比我方稍強。所以，若想獲勝的話，有必要有效利用地形。詳閱前面介紹的地形特性說明，讓我方部隊善用地形，這點很重要。儘量避免讓自己部隊暴露於平地或沙地上，以移動至防禦、攻擊均較有利的森林或斜坡上去較爲理想。倘若敵方士兵佔據有利地形時，千萬不可盲目挺進。因爲盲目前進只會徒然增加無謂的損傷，設法讓對方靠近我方，才是上策。



◀利用城牆的防禦戰。



▶橋也是重要的戰塞手段，要有效運用。



第4條

本遊戲的勝負關鍵在於你的攻擊是否順利。在同一地區範圍內，儘量讓部隊全員參與作戰，不要有閒置的士兵。要牢記前面介紹的士兵的特性，讓他們發揮最大的戰鬥能力。就要訣而言，能長程射擊的部



▶將有長程射擊能力的砲艦安排在後面吧！

隊，不要配置於前面。又如鐵甲武士等有反擊能力的士兵，最好安排在像僵屍般較脆弱的士兵之旁。這才是有效的戰略。尤其是實際展開爭戰時，合理的攻擊戰，才是短期決戰中致勝的關鍵。



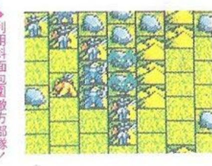
若是不能有效地攻擊，那麼最後一定會超過限制的輪回數，而下一關可用的點數就會不斷地減少，如此一來便要陷入苦戰了！

第5條

本遊戲重點就是「發揮最大的攻擊力，並使損傷降至最低」。爲了能夠包圍敵方部隊，所以要有效利用地形，繞到有利的方向，以減少被攻擊的機率；若有被攻擊而耐久力減弱的部隊，先讓其撤退至後方



，以免續遭攻擊。記住別盲目作戰，有時撤退才是明智的抉擇！



▶利用斜面包圍敵方部隊！

第6條

名稱	效　果	成功率	評價
力（ちから）	我方攻擊時生效的話，除了能增加50%的命中率外，並可給予對方双倍的傷害	100%	A
劍（けん）	我方攻擊力可增加1倍	30%	C
技（わざ）	攻擊成功率可增加20%	50%	B
甲（こう）	能使攻擊敵方的命中率降低30%	100%	A
鋼（はがね）	能使我方部隊的攻擊力頓時增加2倍	30%	B
加速（かそく）	能使我方部隊的移動力增加2位	50%	B
減速（げんそく）	能使敵方全員的移動力減半	50%	B
靄（もや）	能使敵我双方部隊的射程距離減半	80%	B
霧（きり）	能使敵我双方部隊的射程距離減1	50%	C
風（かぜ）	會令靄及霧的魔法失效	100%	C
閃電（いなづま）	遊戲開始，敵方所有部隊均自動受我方2次攻擊程度的傷害，相當強力的魔法。	30%	B
雷雲（らいうん）	每輪回我方能以20%的準確率，使敵方所有部隊受到1次大攻擊	100%	A
龍捲風（たつまき）	使双方在戰場上的士兵被消滅。而機率是敵方20%，我方15%；危險的魔法。	100%	C
時空（じくう）	可令我方所有部隊不受地形的影響。	50%	B
壓迫（あっぱく）	每輪回以10%的機率使敵人的士兵依順序放棄攻擊或移動。	100%	B
	A－值得多用　B－視狀況而定　C－值得考慮		

你對魔法的選擇方式，是遊戲勝敗的關鍵，這話一點兒也不誇張。詳閱上表，選擇成功率最高者才是明智的。例如，「力」「甲」「雲雷」「加速」「減速」等，都是成功率極高，值得嚐試的魔法。當魔法奏效時，若是光明軍的魔法則画面閃白光，若是黑暗軍的魔法則閃黑色。



◀我方選擇的魔法失敗了。而此時對方用「靄」的魔法成功，這對我方的長射程部隊頗爲不利。



▶「甲」的魔法能用的話就儘量用！



戰略的應用

三種模式當中，最奧妙有趣的要數正式作戰模式了。因爲那必須有深謀遠慮的長期計劃，以及當機立斷的能力，才能順利通過第1～25畫面。

要有先見之明才能過關

爲了能够順利挺進，部隊的選擇是重點所在。千萬別用無法獲勝的部隊。像擅長陸戰的鐵甲武士、空戰的龍騎士，以及海戰的砲艦等，都是值得鼓勵派用的部隊。若能加上前線專用部隊，如戰士、海騎士、獵鷹騎士等，那麼，戰況便可順利展開，亦即大有穩操勝算的可能。

◀力的魔法可儘快收拾敵軍。



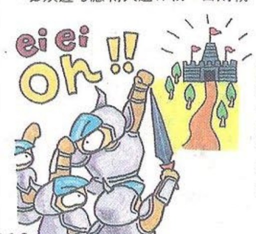
▶如果一開始就失敗的話，會影響後面的戰力。

採取以少數精銳部隊攻擊的戰略！

和只須逐關獲勝的故事不同，在爭戰時，前面的戰果關係著下一畫面的戰力，所以，切勿盲目的作戰。必須邊考慮得失邊作戰，否則戰鬪力會愈來愈脆弱。根據筆者手邊的資料顯示，「蓋亞的徽章」的確是一個難度高，且頗具挑戰性的戰略性遊戲。如果在不使用密技的情況下，完全過完正式作戰模式的人實在是屈指可數；連戰連敗的却是大有人在。你是否有指揮官的才能呢？蓋亞的徽章正是一項最好的測驗！



◀陸戰是鐵甲武士最拿手的！



蓋亞大陸正式作戰模式

完全必勝攻略法



1……序章	16……追擊
2……亞格爾的勇士們	17……橫越海峽
3……布拉第橋	18……海灣
4……突圍船隊	19……強行軍
5……圈套	20……北方之塔
6……登陸拉爾	21……兩棲作戰
7……死守	22……激戰
8……血染森林	23……失去的城鎮
9……渡河	24……最後之城
10……奇襲	25……結局
11……天空的騎士	26……謎之巨龍
12……貝魯烏特龍騎士團	27……異形軍團
13……拉魯的霸權	28……武士的心得
14……拉斯第克海戰	29……鬼人的襲擊
15……白刃戰	30……1988、日本

1.序章

難易度一：1
TURN一：6



選擇的士兵




×2 鐵甲武士　×4 弓箭手　×1 獵鷹騎士

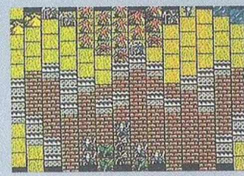
這一關是最初的一仗，因此難度很低，如果選用的士兵恰當的話，最快可在3、4回合就可毫髮不傷地消滅對方。在第一關時要儘所有力量多獲取點數，且避免士兵傷亡。除了上面提示的士兵組合外，使用6個獵鷹騎士，更可加速敵軍的敗亡和防止逃脱者。

敵方的士兵

×20 僵屍

2.亞格爾的勇士們

難易度一：2
TURN一：10



選擇的士兵





×5 鐵甲武士　×2 弓箭手　×3 龍騎士

在第2關中，敵軍增加了一些較強的士兵，因此困難度稍增；不過算來還是相當容易的一關。最好能在6、7回合就能完全消滅敵人。龍騎兵最好一定要有，以對付月夜之狼和鐵甲衛士。至於弓箭手，由於耐久力只有1，所以要放在部隊後方，避免和敵人直接接觸。

敵方的士兵

×1 黑暗騎士　×4 鐵甲衛士



×3 月夜之狼　×12 僵屍

3.布拉第橋

難易度一：3
TURN一：12



選擇的士兵



X2
光明劍士



X6
弓箭戰車

對於長射程耐久力低的弓箭戰車，要放在部隊的後方，作支援攻擊。而光明劍士則用來作正面進擊；不過要注意光明劍士絕對不能損失，否則失去的點數就足以令你在下一關中吃敗仗。本關也可使用２０個獵鷹騎士，對敵軍採取人海戰術，以多吃少。

敵方的士兵

骸骨恐龍 X1

魔蝦王 X2





鐵甲衛士 X10

半魚人 X7

4.突圍船隊

難易度一：5
TURN一：9



選擇的士兵



X？
龍騎士

在陸地極少的本關中，最好的選擇就是使用龍騎士，砲艦雖然也可以，但是由於移動力太低，無法作有效的徹退和追擊，因此還是不使用為妙。本關的困難度相當高，因此必須在前面幾關儘量提高點數，才能大量地使用龍騎士。龍騎士如果數量不足，則在此關中將會遭到苦戰。

敵方的士兵



大魔鱷 X3



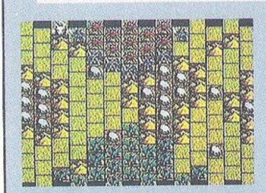
吸血蝙蝠 X3

飛翼騎士 X4

半魚人 X8

5.圈　套

難易度一：4
TURN一：9



選擇的士兵



×20
龍騎士

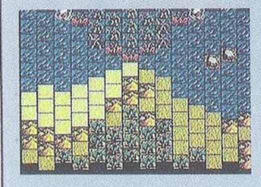
敵方的士兵

黑暗武士 ×3　飛翼騎士 ×4
骸骨恐龍 ×1　月夜之狼 ×11

在這個畫面中有大部分的地區都是岩石地帶，因此必須使用會飛行的龍騎士，以縮短移動時所耗費的時間。對於會反擊的黑暗騎士，就要利用龍騎士的長射程來對付。而至於骸骨恐龍由於數量太少，反而不必太操心，還是先解決月夜之狼較妥當。

6.登陸拉爾

難易度一：4
TURN一：10

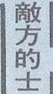


選擇的士兵



×20
龍騎士

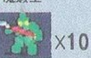
敵方的士兵



海妖 ×2　



魔蝦王 ×5
飛翼騎士 ×3　

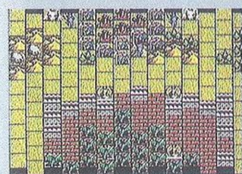


半魚人 ×10

在這個地區一開始，敵軍會先集中攻擊我方前鋒的龍騎士，因此要時時留意龍騎士的耐久力；快不行時就必須撤退，由別的騎士補位。敵方的海妖耐久力非常高，是必須注意的傢伙。如果點數不足，則可用3個龍騎士和12個獵鷹騎士進攻。

7.死　守

難易度一：2
TURN一：11



選擇的士兵



×20
龍騎士

首次出現一隻以上的骸骨恐龍。不過這一關並不是很難，開始時即使沒有很多點數以致於無法湊足２０個龍騎士也無所謂；只要有４個龍騎士和１６個獵鷹騎士一樣也可以輕易獲勝。戰術重點在於先消滅數量大耐久力低的敵人，再集中攻擊耐久力高的少數敵人。

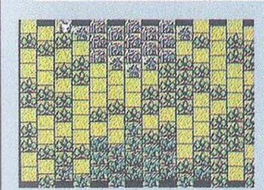
敵方的士兵



×2 骸骨恐龍
×3 黑暗騎士
×10 鐵甲衛士
×5 投石戰車

8.血染森林

難易度一：3
TURN一：12



選擇的士兵



×20
龍騎士

敵方鐵甲衛士的數量雖多，但由於耐久力低，因此並不構成太大的威脅。要注意的反而是數量少威力強耐久力又高的黑暗武士和骸骨恐龍。在此不要貪功，慎重的進退才是上策。本關也可選用６個龍騎士，14個鐵甲武士的陣法。

敵方的士兵



×1 骸骨恐龍
×5 黑暗武士





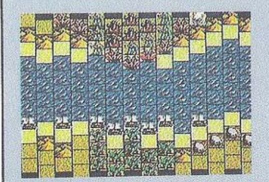


×13 鐵甲衛士



9.渡　河

難易度一：3
TURN一：12



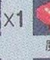
選擇的士兵




×12 龍騎士　×8 砲艦

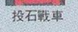
耐久力高的海妖和魔蝦王是本關最棘手的敵人。而且中間的河流部份陸上士兵無法通過。因此使用耐久力及攻擊力皆強的龍騎士作先鋒，而砲艦則在河岸作遠程的支援射擊。注意投石戰車要優先消滅，以免遭受其長程集中攻擊。

敵方的士兵

海妖 ×1　魔蝦王 ×7

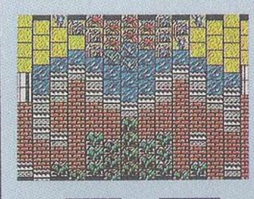
半魚人 ×7　投石戰車 ×5





10.奇　襲

難易度一：3
TURN一：13



選擇的士兵



×20 龍騎士

長射程的月夜之狼及強力的吸血蝙蝠是本關的敵軍主力。至於黑暗騎士及鐵甲衛士則不足爲懼。因此首先兵分兩路／先集中兵力收拾月夜之狼和吸血蝙蝠。一旦這兩種敵人被消滅，這一關便可算過了大半。不過要當心敵人意外的反攻，因爲在遊戲設定時，黑暗軍是比較強的。

敵方的士兵

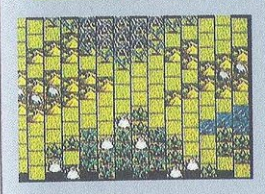
吸血蝙蝠 ×3　黑暗騎士 ×3



鐵甲衛士 ×7　月夜之狼 ×7

11.天空的騎士

難易度ー：4
TURNー：8





選擇的士兵



×7
光明劍士



×13
龍騎士

光明劍士與龍騎士兩種強力兵種配合，可產生強大的戰力。但是由於敵人的吸血蝙蝠太多，因此我方雖然很強，却依然陷入苦戰。注意光明劍士的損失點數是17點，所以絶對不能損失，要在耐久力降低時確實徹退。

敵方的士兵



×10
吸血蝙蝠

×10
飛翼騎士

12.貝魯烏特龍騎士團



選擇的士兵

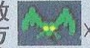


×?
光明劍士

難易度ー：4
TURNー：5

要對付敵方強力的吸血蝙蝠和長射程的月夜之狼，自然是非光明劍士莫屬了。如果點數不足，則龍騎士也可以。不過龍騎士起碼要有15個左右才行。月夜之狼和投石戰車必須優先消滅，如此才能專心應付吸血蝙蝠。

敵方的士兵



×7
吸血蝙蝠

×10
月夜之狼

×3
投石戰車

13.拉魯的霸權

難易度一：3
TURN一：5



選擇的士兵



×20

龍騎士

在毫無地形掩護的平原上作戰，特別容易受到損傷；因此必須使用移動力強的龍騎士上陣，以快刀斬亂麻的方式解決敵人。在此不必使用光明劍士，免得萬一被消滅，徒增損失；另外獵鷹騎士由於防禦力太弱，最好別用。

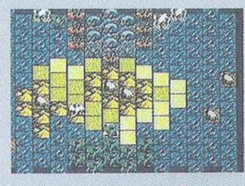
敵方的士兵

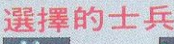


骸骨恐龍 ×1
月夜之狼 ×7
投石戰車 ×3
黑暗騎士 ×9

14.拉斯第克海戰

難易度一：5
TURN一：16





選擇的士兵



×1

光明之龍



×？

龍騎士

在這一關中，敵方配置了許多強力的士兵；尤其是海妖和吸血蝙蝠。注意我方要兵分兩路，70%的龍騎士要自成一軍對抗吸血蝙蝠和海妖，其餘30%則跟著光明之龍去消滅較弱的大魔鱔和魔蝦王。注意光明之龍是電腦自動操作，依敵人強弱順序攻擊，無法自由控制；而且是由弱的先打。

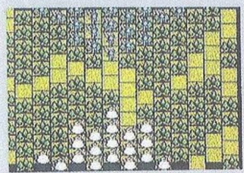
敵方的士兵

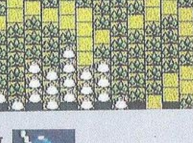


海妖 ×3
魔蝦王 ×7
大魔鱔 ×7
吸血蝙蝠 ×3

15.白刃戰

難易度一：3
TURN一：10





選擇的士兵



X？
光明劍士

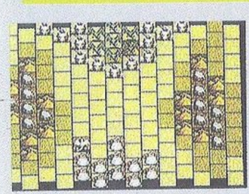
其實本關不一定要使用光明劍士，用龍騎士也可以；只是用光明劍士的話，射程更遠，且又會反擊，安全性較高。如果小心作戰的話，光明劍士連一個都不會損失。不過如果點數不足，就只好選龍騎士，以多數取勝。

敵方的士兵

X20
黑暗騎士

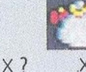
16.追　擊

難易度一：4
TURN一：11



選擇的士兵





X1 光明之龍
X？ 光明劍士
X？ 弓箭戰車

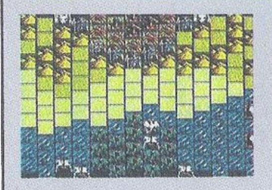
對方是強力的黑暗武士及兩種長射程的士兵，因此選擇光明之龍先立於不敗之地。而弓箭戰車則由後方作援護射擊。也可使用20個龍騎士，以快速的移動及多數的集中攻擊來徹底擊垮敵人。

敵方的士兵

X8 黑暗武士
X8 月夜之狼
X4 投石戰車

17.橫越海峽

難易度一：4
TURN一：10



選擇的士兵



X1
光明之龍



X19
龍騎士

本區的下半部是海，因此不要選擇陸上專用的士兵，否則將無法徹退。多使用會飛行的部隊較容易獲勝；砲艦由於無法登陸作戰，所以還是別用比較好。攻略時特別注意要先消滅月夜之狼和投石戰車，以免遭受長程砲火的集中攻擊。

敵方的士兵



骸骨恐龍 X2

鐵甲衛士 X7

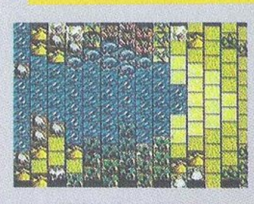
月夜之狼 X7

投石戰車 X4

18.海 灣



難易度一：4
TURN一：8



選擇的士兵



X1
光明之龍



X17
龍騎士

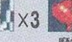


X2
光明劍士

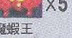
還算強力的敵軍。因此要使用「甲」的魔法防禦。最好先解決吸血蝙蝠，以絕後患；至於大魔鰻數量雖多却不足爲懼，由光明之龍對付已綽綽有餘了。進軍方式由畫面右邊向上方進擊是較理想的方式。本關選用20個龍騎士也一樣可以得勝，不妨用用看。

敵方的士兵





海妖 X3



魔蝦王 X5



吸血蝙蝠 X5



大魔鰻 X7

19.強行軍

難易度ー：5
TURNー：14



選擇的士兵


X1
光明之龍


X19
海龜騎士

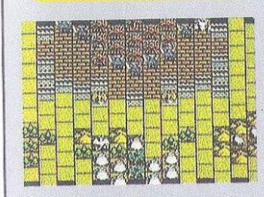
敵方的士兵


X20
吸血蝙蝠

超級大難關！敵方是擁有２０隻吸血蝙蝠的恐怖強力軍團，我方如果沒有光明之龍作守護，即使使用２０個龍騎士或光明劍士，也一樣必敗無疑。在此除非有很高的點數可用，否則必須全力防守，由光明之龍主攻，而用高耐力的海龜騎士主守。在這一關要有遭受大損害的心理準備。

20.北方之塔

難易度ー：3
TURNー：10



選擇的士兵


X1
光明之龍


X？
光明劍士

敵方的士兵

X7
黑暗武士

X11
月夜之狼

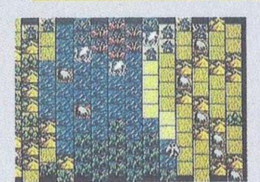
X1
魔蝦王

X1
投石戰車

你的點數總和到達 400 以上了嗎？在這一關中的敵人並不強，要撈回在上一關失去的點數就要看這裡了。在這裡用不用光明之龍均可，甚至可以將點數全部用來選龍騎士和光明劍士，以多吃少也一樣可將敵人輕鬆地消滅掉。

21.兩棲作戰

難易度一：3
TURN一：13



選擇的士兵



×1
光明之龍



×19
龍騎士

中央是海洋地帶，而兩邊是陸地的兩棲作戰。遇到這種情形時，最好選用會飛行的龍騎士與之抗衡。不過爲了安全起見，如果點數够多的話，最好加派一隻光明之龍，以求確實消滅強力的海妖和吸血蝙蝠。

敵方的士兵



×3
海妖



×7
黑暗武士

×3
吸血蝙蝠



×7
魔蝦王

22.激　戰

難易度一：5
TURN一：13

選擇的士兵



×1
光明之龍



×？
光明劍士

這是在所有的關數中最難的一關。由於敵軍上陣的士兵都是耐久力超強的，而攻擊力也是超級的；因此耐久力低的士兵絕不能使用，必須使用攻防俱佳的光明劍士。連龍騎士在此也稍嫌弱了些。不過必須注意光明劍士的耐力值；當值降至5以下就得準備開溜了。

敵方的士兵

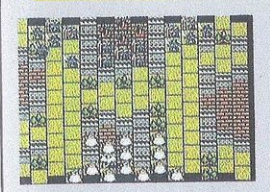
×13
骸骨恐龍



×7
吸血蝙蝠

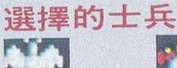
23.失去的城鎮

難易度—：3
TURN—：9



敵方的士兵

黑暗武士 X4
鐵甲衛士 X9
投石戰車 X7



選擇的士兵



X1
光明之龍

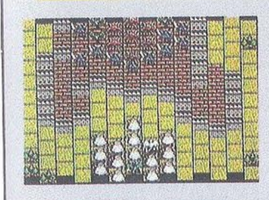


X？
光明劍士

連續的城牆橫貫在敵我之間，使得我方的攻擊範圍縮小。狹窄的出入口，使得我方一般的地面部隊無法以「羣毆」方式集中攻擊。如此只有利用光明劍士，以其長射程、高耐久力及反擊能力作強行突破了！

24.最後之城

難易度—：3
TURN—：14



敵方的士兵

黑暗武士 X10
吸血蝙蝠 X3
月夜之狼 X7

選擇的士兵



X1
光明之龍

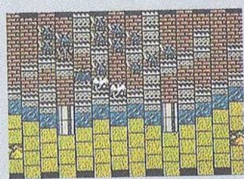


X？
光明劍士

與上一關同樣，選擇光明之龍和光明劍士。只要光明劍士的人數不要太少，收拾對方應不成問題。由於地方阻隔較多，而敵軍陣地也較爲寬敞；因此使用大批的龍騎士也不難獲勝。

25.終　局

難易度一：3
TURN一：14



敵方的士兵

黑暗之龍 X1

黑暗劍士 X1

黑暗武士 X18

選擇的士兵

光明之龍 X2

在最終面中，敵方的王牌黑暗之龍終於登場了。要注意的是在遊戲的後半，多半是黑暗軍先攻擊；而本關也不例外。因此我軍進擊時，會受到相當激烈的攻擊。最好要有２隻光明之龍，否則將不易取勝。如果有了２隻光明之龍，那麼你只要靜靜地等待觀戰；光明之龍自然會將勝利取來給你／

令人感動的結束畫面／



LIGHT　　DARK
326 VS　255
TURN POINT
－　22

われわれは　ただいな　そんがいを　うけつつも　かろうじて
しょうりした。
しかし、われわれは　いかなる　ぎせいを
やみを　たおさねば　ならぬのだ。

眞是一場艱辛的戰役呀／
現在終於結束了………

ボーゼルは　やぶれた。ボーゼルは　ヴェルゼリアと　ともに
ほのおの　なかに　そのすがたを　けした。
ひかりは　そのちからを　あらわし、やみを　ふたたび
ふういんする。



あれはてた　だいちに　ひかりが　もどり、
ひとびとの　こころに　やすらぎが　よみがえる。
わすれては　ならない、このたたかいを。
このたたかいを　わすれたとき、やみは　ふたたび
よみがえる。しかし、いまは　せんしたちに
ひとときの　やすらぎを　・・・・

和平又將來臨了／

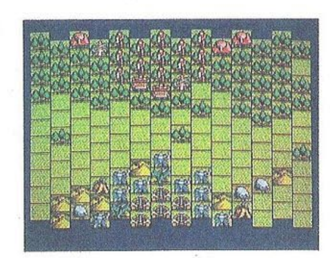
THE END

首先要打倒Mi-24

〔難易度…★★★★〕

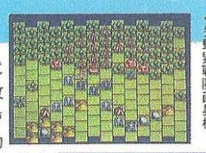
●光明軍的成員
- 噴火龍×2
- 龍騎士×2
- 鐵甲武士×10
- 弓箭戰車×6

●黑暗軍的成員
- Mi-24×2
- T-72×3
- 吉普車×2
- 現代步兵×13


敵方部隊安排在森林內，如果能將敵人從森林內引誘出來就行了。

戰術重點

從這裏以後，會出現正式作戰模式中所沒有的畫面，如T－72戰車及攻擊用的直昇機等強而有力的部隊，會不斷的登場，爲了要打倒這些頑強的敵人，就要善加利用龍騎士，先把T－72和Mi-24擊毀，而鐵甲武士要儘快靠近敵人的步兵，隨時反擊。


◀先擊毀戰鬪直昇機



▶戰車也是強而有力的敵人，用龍騎士來攻擊。

這就是戰鬪模式的結束！


漫長而艱苦的戰鬪終於結束了，這是令人感動的時刻！

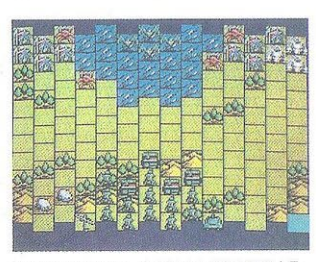
在戰鬪方法全部25個畫面中，若能順利獲勝，在畫面25的後面，會出現特別畫面，你能看得到嗎？

異形軍團

地形
平地

眼鏡蛇的運用方法，是獲勝的關鍵

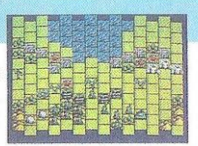
〔難易度…★★★★〕



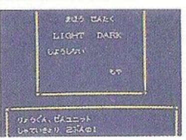
我方可善加利用地形，如果能完全發揮防禦的力量，則地形可以幫上很大的忙。

- ●光明軍的成員
- AH-I眼鏡蛇×1
- 74式戰車×1
- 吉普車×4
- 現代步兵×12
- ●黑暗軍的成員
- 骸骨恐龍×3
- 吸血蝙蝠×4
- 月夜之狼×4
- 鐵甲衛士×9

戰術重點



這是和單元作戰26立場相反的單元作戰27，在前一個畫面，吃盡了戰鬪直昇機和戰車的苦頭，在此要好好的運用戰鬪直昇機的移動速度和射程，不要被敵方擊中。吉普車最容易受到攻擊，所以要趁早發動攻擊，或是從步兵後面，做支援攻擊，才是理想的作戰方法。



享受音樂的快樂

蓋亞徽章的建言之一

蓋亞徽章的BGM是值得一聽的音樂，除了四種BGM之外，還有富有變化的勝利吹奏樂。如果有AV增幅器的話，可多加利用，以擁有更高的視聽享受。

武士的心得



要善加利用強而有力的忍者和騎馬武士

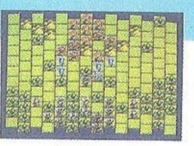
〔難易度…★★★★〕

● 光明軍的成員
- 騎馬武士×6
- 忍者×3
- 日本步槍兵×3
- 日本步兵×8

● 黑暗軍的成員
- 黑暗騎士×4
- 月夜之狼×5
- 鐵甲衛士×4
- 僵屍×7

畫面同樣是以森林爲主，如果能打倒鐵甲衛士，即可輕易的獲勝。

戰術重點



◀騎馬武士先前進

忍者和騎馬武士不但攻擊力強，反擊力也很強，是屬於強而有力的部隊，尤其是忍者的攻擊力。如果是普通的敵人，一擊就能擊毀，日本步槍兵要安排在日本步兵的後面，才是理想的方法。此地地形對我方有利，因此必須善加利用。





▶忍者開始攻擊。

和電腦版不同！

蓋亞徽章的建言之二

「蓋亞徽章」原是屬於電腦用的遊戲，而ＰＣ版比電腦版中各部隊的能力，較爲平均，所以遊戲能迅速的展開。



單元作戰

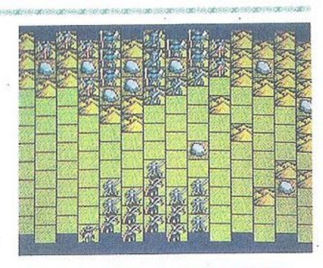
29 鬼人的攻擊

地形 山地

團結合作才能得到勝利

〔難易度…★★★★〕

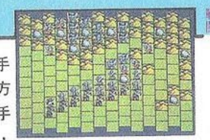
- ●光明軍的成員
- •光之騎士×1
- •戰士×8
- •弓箭手×8
- ●黑暗軍的成員
- •騎馬武士×7
- •忍者×3
- •日本步槍兵×3
- •日本步兵×7



地形爲山地，獲勝的秘訣是將敵人引誘到平地上。

戰術重點

如照片般的巧妙安排戰士和弓箭手，向敵人集中攻擊，特別是不讓敵方的忍者有反擊的機會，要利用弓箭手來攻擊，因爲光之騎士的移動力大，因此要安排在部隊的後面，同時要注意不讓弓箭手遭到敵方直接的攻擊。



◀利用弓箭手和戰士來戰鬬。



▶光之騎士要做爲預備部隊

蓋亞徽章的建言之3　和桌盤遊戲間有什麼關係呢？

模擬遊戲本是由桌盤遊戲演變而來的，可是桌盤遊戲不能一個人玩，電腦模擬遊戲便自然而然產生了。如此一來對桌盤遊戲迷來說，可算是一大福音。

1988，日本

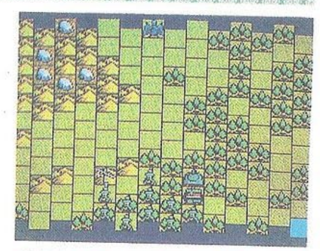


打倒史上最頑強的敵人黑暗之龍吧!!

〔難易度…★★★★〕

●光明軍的成員
- AH-I眼鏡蛇×1
- 74式戰車×1
- 吉普車×1
- 現代步兵×10

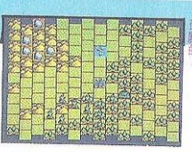
●黑暗軍的成員
- 黑暗之龍×1



對方只有一隻龍，光明軍所能做的是躲在斜面或森林裏來攻擊。

戰術重點

黑暗軍團的敵人只是一隻黑暗之龍而已，然而黑暗之龍的耐久力却高達40.⁄ 如果我方不全力以赴，便無法獲勝。本來能保護我方的光明之龍不會出現在此。問題在於僅有一架戰鬪直昇機，要儘量長時間來運用，並要有效的使用長程射擊。



◀將直昇機安排在前方的作戰方法，是不值得鼓勵的。



◀必須有效利用有利的地形。



設定模擬戰的遊戲法

全部30個画面結束了之後，下一次就用設定模擬戰模式來進行遊戲吧.⁄ 如何使龍與龍單挑、戰車軍團和忍者軍團的戰爭等，你可以自由創造出非常戲劇化的遊戲過程。



SUPER 密技

1～4是在士兵選擇畫面，5則在魔法選擇畫面時使用
（S表示選擇鈕，上下左右則表示十字鈕方向）

1.使用現代兵器

Ⅰ號搖桿的下SⅡ鈕



▲雖然沒有士兵的圖形，却可以選擇現代的兵器。

2.變更士兵的名字

Ⅰ號搖桿的上SⅠⅡ鈕



▲可將士兵的名字改成製作小組的工作人員。

3.士兵會活動

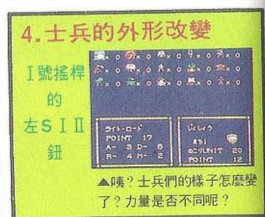
Ⅰ號搖桿的右SⅠⅡ鈕



▲輸入左方的指令後，士兵們就會開始活動了。

4.士兵的外形改變

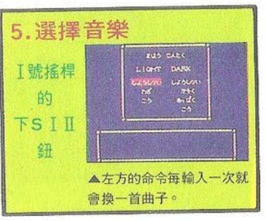
Ⅰ號搖桿的左SⅠⅡ鈕



▲咦？士兵們的樣子怎麼變了？力量是否不同呢？

5.選擇音樂

Ⅰ號搖桿的下SⅠⅡ鈕



▲左方的命令每輸入一次就會換一首曲子。



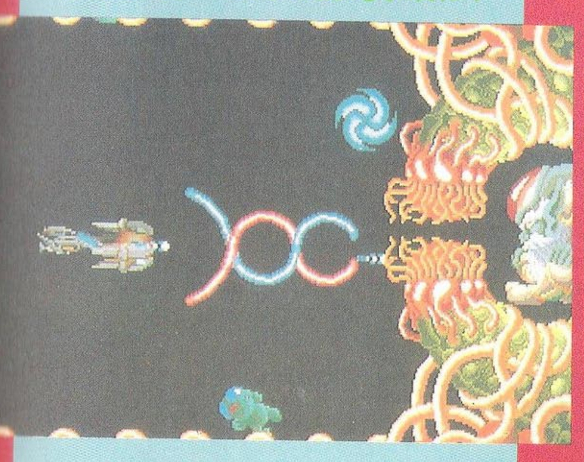
超高點數！什麼士兵都可用！全部都用光明之龍吧！

增加點數的超大技！

將接關密碼中的第2個和第3個，或者第8個和第9個，在輸入時將位置交換，在遊戲開始後，可使原本消耗殆盡的點數激增，無敵大技！

R-TYPE

異型Ⅰ・Ⅱ必勝攻略法



由哈德森公司精心策劃移植大型電動版R・TYPE終於在PC上登場了，眞令人高興∕操縱「R9」相當不易，其間可能困難重重，但參閱本書後，它將能帶領你享受將科特帝國瞬間炸毀的快感∕讓我們一起進入異型戰鬪的領域吧∕

CONTENTS

3・R・TYPE STORY

4・控制器的使用方法

6・提高效率配件

10・科特帝國的敵人角色

13・畫面及完整地圖的攻略法

14・STAGE 1

18・STAGE 2

22・STAGE 3

26・STAGE 4

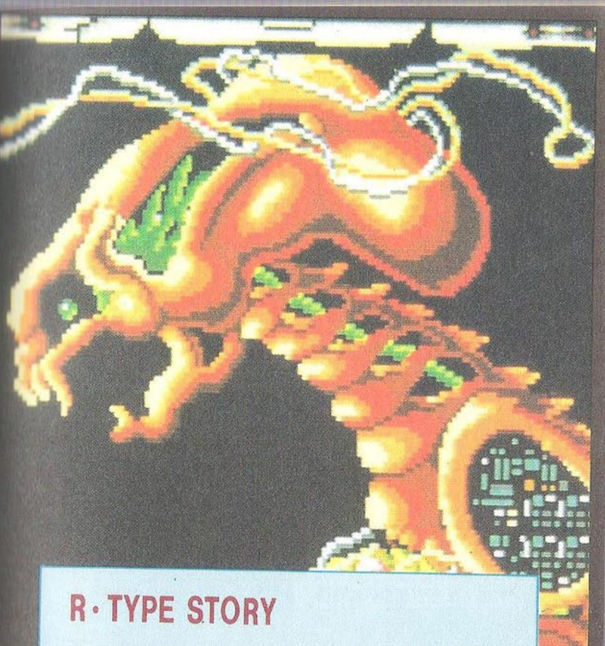
30・異型的結局

32・STAGE 5

36・STAGE 6

40・STAGE 7

44・STAGE 8



R・TYPE STORY

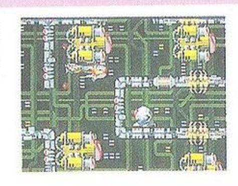
在憎惡與殺戮支配著的異次元空間裏，存在著人類無法想像的高度文明，經過數億光年的擴張終於形成了科特帝國。而現在，科特帝國正漸漸向地球伸出它的魔掌，身爲地球人的我們一刻也不能再猶豫了！

人類爲了對抗科特帝國，終於運用了裝載有“波動炮”的最新型超強武器——“R－9”。現在“R－9”將要升空與科特帝國的爪牙發生一場暗無天日的決鬪。衝突、對立……情勢越來越緊張，到底人類能獲得最後的勝利嗎？這一切勝負就決定在你操縱的關鍵了！

控制器的使用方法

✚字鈕　R－9的移動

理所當然，✚字鈕就是操縱R－9一切的移動，它能朝八個方向自由移動。



Ⅱ鈕　發射光線炮

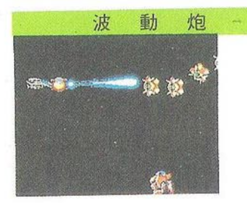
●正規光束槍和波動炮

R－9能發射的光線武器有兩種；當你稍按一下Ⅱ鈕時，就會發射出標準光線砲；若你連續按著Ⅱ鈕再將手放開時，便能發射出波動炮。正規光速槍能夠連續發射；但在發射波動炮時，將Ⅱ鈕按得越久，攻擊力也就越強。所以到底要如何將這兩種武器配合使用以發揮致命威力，就是本遊戲的攻略重點了！

標準光線炮



波　動　炮

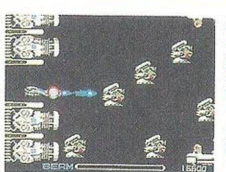


●波動炮的強度

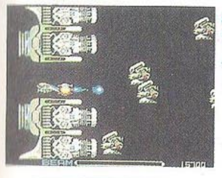
畫面下的"BEAM"量規就是波動炮強度的顯示目標。所按下的時間越長，量規就會越向右方前進，當它達到右端頂時，再將按下的鈕鬆開，這時候就能發射出威力最強的波動炮！



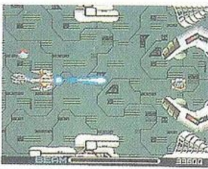
當然，依鈕按下的時間長短，波動炮的威力也會有所增減。到底那種敵人需要用威力多強的武器？這就必須視敵人角色的強弱來決定了！



◀稍微加強威力（威力會有標準光線砲的6～8倍）。



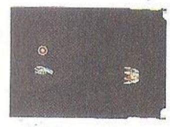
◀這是威力最小的波動炮，對付簡單的敵人只要使用這種就可以了！



◀這是最強的威力，高達標準光線砲的20倍。

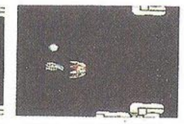
I鈕　霍斯的分離合體

當霍斯裝在R－9上時，只要按下I鈕，霍斯就會被分離到與R－9保持一定的距離；直到下次再按I鈕時，霍斯仍會與R－9保持這種距離的性質。



▲被分離的霍斯會用力向前飛出去。

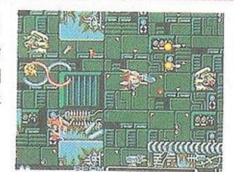
▲而後會在一定的距離停下來。



▲再按一下I鈕，霍斯就又會回來，這時候可以將它換用爲後方裝備。

RUN鈕　暫停

這就是所謂的暫停。若R－9在閃滅的狀態中（如畫面剛開始時），遊戲就無法暫停。若遇到困難時，就先按暫停，等心情平靜後再出擊吧！



◀下次要採取那種攻擊方式好呢？

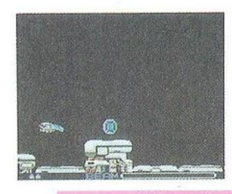
提高功率的配件

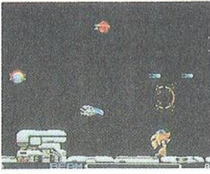
攻擊Pow裝甲敵人

把飛過來的 Pow 裝甲敵人打倒時，在這畫面會出現提高功率的機組。將這奪到手後，R－9就可以提高功率；機組共有6種，這都會在以下作詳細說明。



▲Pow裝甲敵人飛過來了，趕緊迎面痛擊吧！





◀從打倒的殘骸畫面上會出現頭蓋；拿到它後，你自己的尾巴上就會出現霍斯。

霍斯 (FORCE)

這就是整個遊戲過程中，最能提高功率的無敵自由選擇機組。它可以裝在R－9上，也可以分離使用；當它裝在R－9上時，就可以發射特殊雷射。

▲像哈格那類簡單的敵人，用這種機組就可以打倒。

霍斯的變化

霍斯得到機組後能產生3段變化；不止能變大，連攻擊力都能提高。分離時的攻擊力就如以下的圖片；當威力最強時，還可同時向4個方向發射光線炮。



▲第一階段：只能向前發射光線炮。



▲第二階段：可以朝斜上方與2個方向發射光線炮。



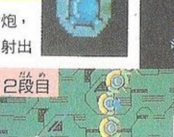
▲第三階段：可以朝斜上方加上下2個方向，由4個方向發射光線炮。

霍斯的特殊雷射

當霍斯在兩段以上時，把它裝在R－9就能發射出特殊雷射炮來。這必須視畫面情況如何來分開使用。

反射雷射

藍色機組就是反射雷射炮，它可以朝前方上下45度發射出細長的雷射光出來。而這種雷射在碰到牆壁時會引起反射，在2、3畫面有效。



▲第3段。這就能成為相當長的雷射炮了！

◀第2段。雖然還是短雷射炮，但比較容易連續發射。

對空雷射



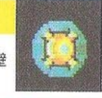
威力最強的可說就是紅色機組的對空雷射炮，它的攻擊範圍相當廣泛，輕易就能貫穿脆弱的敵人。這在第4、5、7、8和後半部的畫面上都有效。



▲第3段。藍色和紅色的光速炮在畫面上作著圓圈的記號前進。

◀第2段。這和標準光線炮沒有多大差別。

對地雷射



能上下放出火柱且沿著牆壁前進的是黃色機組。

但使用這機組時，會使畫面前方呈現空洞，因此效果並不是很完美。



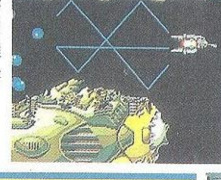
▲第3段。有6個火球。

◀第2段。有3個火球飛過去。

霍斯的使用方法

後 方 攻 擊

頭蓋也可以裝在R－9的後方；而在此時，雷射就可以朝後方發射。這是在第3、4、7的畫面上所必要使用的技巧，所以對霍斯的裝備和分離的使用要熟練才好。



▲到第4畫面的後半段時，霍斯要裝在R－9的後部。

◀向後方攻擊。把砲台消滅後，再向前方攻擊。

防 衛 盾

頭蓋可説是屬於無敵機組的配件。它除了不能防衛敵人的雷射外，還能防禦敵人所發射的子彈及用標準光線炮就能解決的簡單敵人。在作戰激烈的畫面上，不必躲避敵人的攻擊，勇往無敵的前進吧！



▲用霍斯可擋開敵人的子彈如此便能繼續前進。



◀就某方面來説，有時候用霍斯打擊一般容易解決的敵人，有時候還更具威力呢！

分 離 攻 擊

將霍斯分離後連續按鈕，就可利用霍斯本身和標準光線炮來攻擊。但霍斯的分離攻擊往往會使R－9呈現無防備的狀態，所以最好不要太常使用；但對某些特定的地方會有極佳的效果。



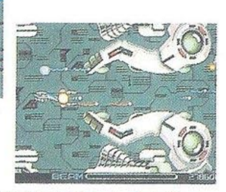


用霍斯直接攻擊他的弱點，就可安全的破壞砲塔。

其他提高功率的配件

衛星比特

這是裝備在R－9上下的自由選擇配件；同時可裝備兩個，雖然也屬無敵配件，但只有攻擊力却沒有防備敵人子彈的能力。它只有在裝備上對空雷射炮的霍斯時，才能發射雷射炮。



▲它能發射出與第2段對空雷射炮同樣的威力出來。



◀這就是上下裝備有比特時的最強狀態。



◀可利用比特的力量來攻擊巴爾德爾。



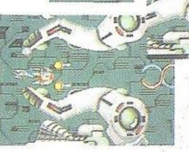
提高速度

這是R－9加速用的配件。它的速度可提升三個階段；在畫面第1～第6時是使用一個，但7關以後就只要裝備1個提高速度的配件就可以。要注意的是，有時候速度太快反而會導致危險。

▲取到這種零件時，會噴出藍色的火焰。

導向飛彈

它雖然能向前方發射出兩發自動追踪飛彈，但其實使用起來並不可靠。因爲一直要到那兩發飛彈在銀幕上消失後，下顆飛彈才能發射，所以使用要特別小心。



▲飛彈朝上面的砲台飛射過去。

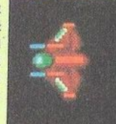
◀姑且向前方發射吧！

拜特帝國的敵人角色

在“異型”所登場的敵人角色，自機械人的形狀到奇形怪狀的都有，眞可謂多采多姿，動作和攻擊形態的花樣也特別多，因此，在與敵人作戰時，必須掌握敵人的特徵，要不然自己會爲敵人所擊敗。即使是可恨的敵人，外觀上有時是很美麗的。

帕塔帕塔 200pts

將會有幾架編隊，一面呈波浪狀飛行，一面攻擊，如同在第七畫面出現時，子彈會發射的特別多，要特別注意。



哈格 200pts

從幾架到幾十架的編隊，會呈波浪般的飛過來，也會像帕塔帕塔，以同樣的方式，發射子彈。



堪薩 300pts

和R－9保持同樣的高度，慢慢的接近過來，有時也會從後面出現，這是個值得注意的敵人角色。





品克 200pts

會從上面下來，到地板後即前進，唯1、4、6、7的機械式畫面會出現。



比薩塔普 500pts

會與R－9保持適當的距離，而後慢慢靠近，同時能向上發射出幾發的小型飛彈，飛彈降落時要特別當心。



斯堪特 500pts

會使用和R－9同樣的波動砲（威力最強）來攻擊，同時，具有相當強的耐力，只要用威力最強的波動砲兩發，就可將其擊倒。



達布洛克 800pts

整個機身會呈放射狀的發射出擱截子彈，向前發射時，不僅速度快，同時也能連續發射，要用頭蓋來接住子彈。



砲台 100pts



小型的砲台會向R－9發射命中率高的子彈，由於上下有牆壁，因此，要利用飛彈或比特來破壞。

卡巴 500pts

在第二畫面的時候，會從地下向R－9飛過來。要趕緊找出他躲在地下的什麼地方，趁他還在地下時，趕緊毀滅。



康得朗 200pts

以旋轉的方式，用15門的大砲，攻擊進入畫面裏的R－9，若能擊毀藍色的部分，即能連鎖的將其完全毀滅。



巴爾得爾 800pts

巴爾得爾是索伊德的母體，把他分解開時，會吐出索伊德，由於此敵極爲頑強，若不採取連續攻擊，就無法打倒。



威奇 100pts

會以編隊出現，從右到左飛過去，雖然不會攻擊，但偶爾也會向R－9撲過來。



茵斯爾 200pts

盤據在指揮官（頭目）的巢穴中，本體是不死身，只有紅色部分才能擊毀。



索伊德 500pts

剛脫離巴爾得爾時，是一個球體，很快會變成像章魚的形態，攻擊R－9。



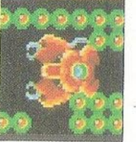
斯克頓 400pts

邊發射出機械細胞，邊高速的在一定的軌道上飛行，是第四畫面裏最需注意的敵人，一定要注意敵人的出現位置。



凱魯格 200pts

會一邊吃著機械細胞，一邊向R－9撲過來，雖然不會發射子彈，但是，要留心他從左右兩方靠過來。



魔拉 800、300pts

把頭（800pts）擊中時，身體（1つ300pts）會分散，如果只向身體攻擊，身體便會支離破碎。



米特 400pts

會以編隊出現，邊發射雷射槍，邊旋轉飛行，這種雷射槍無法以霍斯擋住。



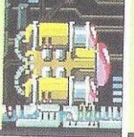
巴斯亞 300pts

會對R－9糾纏不清，也會發射子彈，這個敵人會突然出現，要小心才好。



1000pts

品克的窗戶是個弱點，但如果霍斯無法向後面攻擊時，便不易破壞，要時時注意敵人的動態，找機會從空隙間穿過去。



800pts

和米特同樣會發射雷射槍，所以要利用對空雷射炮或米特來破壞。



200pts

會從右到左直線前進，當到達與R－9保持一段距離的地方時，立刻會改變方向，發射子彈過來。



300pts

會貼在牆壁上，發射子彈。此時，能打倒的就儘量打倒，如果他發射子彈，就以霍斯來擋住。



200pts

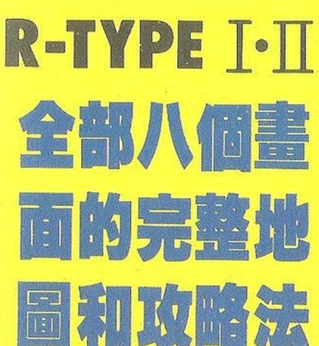
上下的牆壁中會出現很多，向R－9撲過來，因為此敵不發射子彈，所以能輕易的將其打倒。



1500pts

是屬於大型且能移動的障礙物，但不會攻擊，如果能不斷的用快射攻擊它的本體，就可毀滅他，不過，波爾得是相當耐打。





R-TYPE Ⅰ・Ⅱ 全部八個畫面的完整地圖和攻略法

拜特帝國的頭目 —— 拜特，隱藏於第八個畫面的深處，希望你能善加運用地圖和攻略法，打倒作惡多端的拜特。

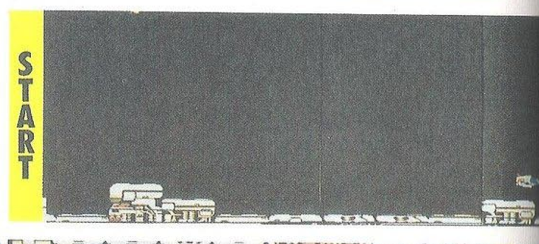


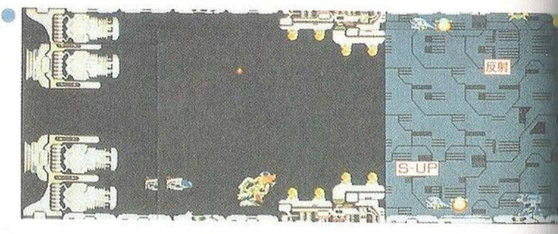


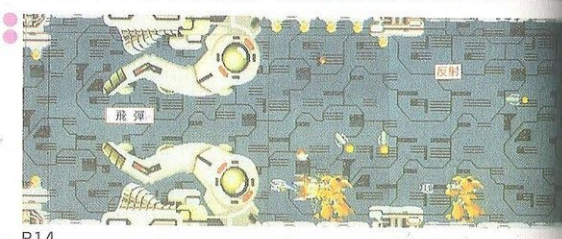
STAGE 1

出場的配件	
反射雷射	×3
對空雷射	×1
對地雷射	×0
提高速度	×1
導向飛彈	×1
比特	×1

畫面1是拜特帝國最前線的要塞，以得不拉凱得拉為首領，想阻擋R－9前進。然而這種敵人極容易應付，可成為你運用霍斯與練習發射波動砲的對象。





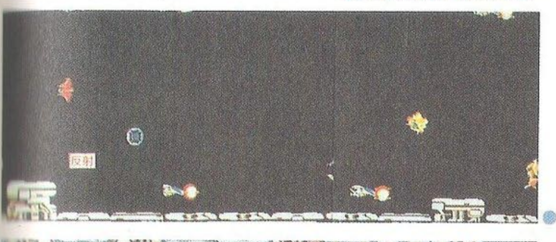


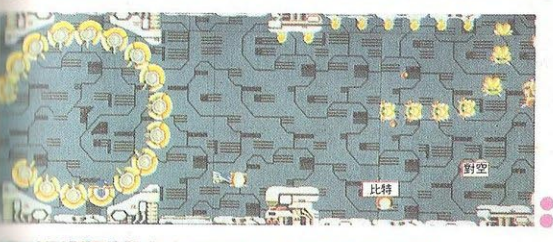
●要確實提高功率！

畫面1的敵人很好應付，不須傷太多腦筋，要專心的取即將出現的提高功率。話雖如此，有時會遭到來自後面的攻擊，所以千萬不可粗心大意，要了解敵人出現的模式來反擊。



▲只要能得到電射槍，就能更完美了！







STAGE 1

CLEARANCE POINT

1 攻擊時，要瞄準敵人的脚部

斯堪特的波動砲，只要在發射的瞬間躲開，就很容易應付。發射波動砲時，要瞄準斯堪特的脚部。一定要瞄準斯堪特的脚部，這樣斯堪特就不會反擊，如此便可將其擊毀。





▲不算強的敵人。

◀以不撞到牆壁為原則，躲開對方的波動砲。

2 連續發射波動砲，以打倒堪薩





▲◀連續發射或利用波動砲皆可，問題在於要確實將敵人打倒。

堪薩有很多位於狹窄的通道的那一邊，接近過來的堪薩，可利用連續發射來攻擊，而位於遠處成群的堪薩，要利用波動砲來攻擊。

3 將波動砲瞄準康得朗的藍色核心處

將砲台逐一毀滅也可以，但只要將波動砲瞄準砲台藍色的核心部分，就可完全毀滅。而未遭毀滅的砲台，有時會發射子彈，利用霍斯來擋住。



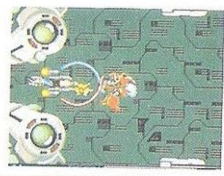
▲進入內部，立刻用波動砲來攻擊！

◀要一直儲存波動砲……

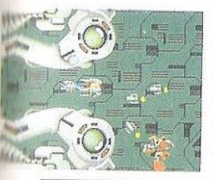


4 要正面攻擊達布洛克

達布洛克會發射誘導及高速飛彈，遇到這種敵人，盲目的移動反而危險，要隨時準備運用霍斯，而從正面發射對空雷射就安全了。至於上面牆壁的砲台，只需發射飛彈攻擊即可。



▲連敵人的飛彈也要破壞。



◀不要慌張，等對方上來。

◀在取到反射雷射砲之後，一定要毀滅的傢伙。

VS.BOSS!

首先，要等在與畫面左邊的得不凱拉普得斯的臉同高的地方，並將波動砲儲存起來，當對方伸出臉時，立刻發射波動砲，同時要使霍斯分離，而已分離的霍斯，會隱沒於得不凱拉得普斯的臉上。



◀要在中央處和臉同樣的高度的地方等著，並且把波動砲儲存起來。

這樣一來，以後可輕鬆了，可躲在安全地帶（左上）連續發射子彈，即可打倒敵人。不過這一招只適用於第一輪廻，第2輪廻則必須將霍斯放在R－9前方擋子彈，而純粹用波動炮攻擊。



▲發射波動砲的同時，也要讓頭蓋向敵人衝過去，然後趕緊躲在左上方。



▲然後就停留在此，連續發射子彈，即可輕易的獲勝。

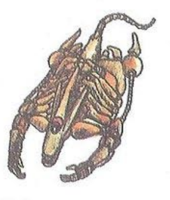
STAGE 2

出現的裝備	
反射雷射	×2
對空雷射	×0
對地雷射	×1
提高速度	×1
導向飛彈	×0
比特	×0

陰森森似墳墓般的牆壁，敵人在裡面等待R－9飛來。必須在隱伏的敵人衝出之前先予以破壞！牢記敵人的躲藏處，並伺機攻擊。至於敵人躲的地方可用導向飛彈找出來。









●先找出模式，而後追踪前進

雖説模式，但並非極其嚴密。要牢記卡巴出現處。當卡巴還在壁中時，一定會露出頭及手臂的部分。趁它要衝出之前，利用反射雷射炮擊滅它，再展開攻勢，如此較爲輕鬆。中途，對地雷射槍會出現，別動手去拿。也不要拿開始時出現的速度配備，有一種就行了！

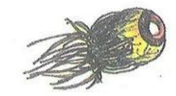


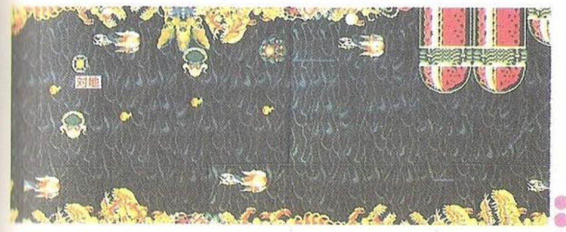


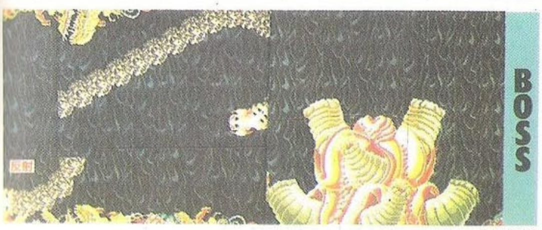
◀假定卡巴未被擊滅，便會陷入此一情況。



◀只要模式周密，對手就不那麼可怕了。





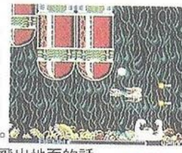


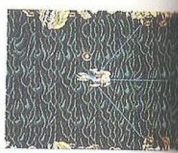
STAGE 2

CLEARANCE POINT

1 趁卡巴尚在地中時就展開攻勢！

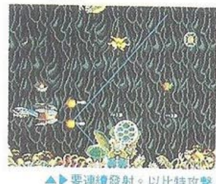
前頁已說過，要趁卡巴還在地中或壁內時就擊倒它。這是鐵則！確實瞭解它藏在哪兒？然後以反射雷射炮攻擊它。如果未能消滅它，讓它飛出地面的話，那麻煩就大了！





▲牢記出現的位置，這點很重要。只要知曉躲藏處，那就好辦了！

2 利用反射雷射炮攻擊巴爾得爾



▲▶要連續發射。以比特攻擊上面的巴爾得爾，也是方法之一。

上下各有一處巴爾得爾，利用反射雷射炮連續攻擊，便能過關。當然，裡面會出現索伊特，順便消滅它吧！不過它很耐打，補上一發波動炮可以更快解決它。第2輪回時則必須用對空雷射。

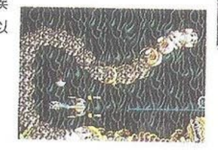


3 茵斯爾的領域中是安全的

最後當茵斯爾出現時，要如右邊照片所示，破壞身體的紅色部分，然後進入中心點，這就安全了。只是，如果尚有未被擊滅的卡巴，它會出其不意的由上面突擊，遇此情況的話，須以比特或雷射炮俟對方靠近時，加以巧妙的攻擊。



▲這裡雖安全，但卻會有殘存的卡巴向你突襲。



Vs.BOSS! 哥曼達

右邊照片爲基本位置。自此開始，須按照下列的照片，文字説明來進行遊戲。此法不僅安全，還可獲得高分，只是身上必須有比特才行。

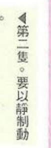


◀這裡是基本位置，哪怕只靜靜等待亦可過關。



◀第一隻。身體全部出現後再攻擊。





◀第二隻。要以靜制動。



◀第三隻。等完全進入後，立刻向上移動。



◀第四隻。先在這裡等，然後伺機攻擊。



◀第五隻。回基本位置，靜靜地漫步。



◀第六隻等完全進入後再返回第四隻的位置去



◀第七隻。展開攻擊。

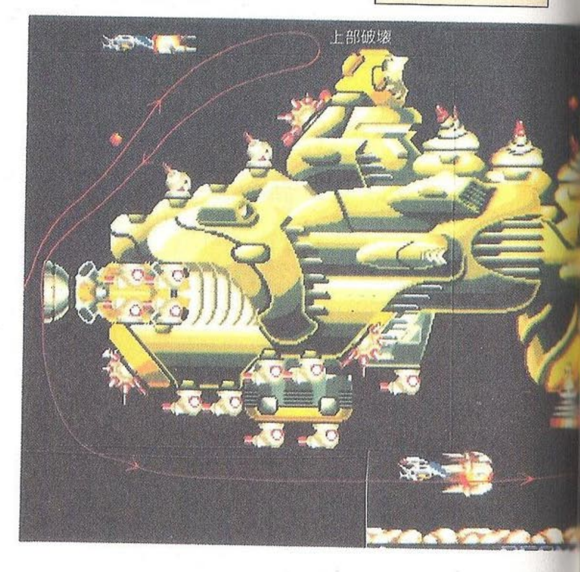


◀第八隻第出現得差不多了，再給予攻擊、破壞

STAGE 3

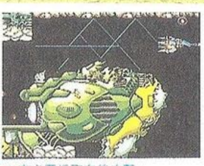
可將“異型”和其他射擊遊戲畫分出界線的，便是本畫面。由於構成者均爲巨大戰艦，不似普通射擊遊戲，所以可說是充滿了魄力。

出現的配備	
反射雷射	×2
對空雷射	×1
對地雷射	×2
提高速度	×0
導向飛彈	×0
比特	×0



●依序攻擊就ＯＫ了！

前半段的第四畫面裡，最需要此一攻擊模式。所以，按循地圖內的路線來加以攻擊吧！又，要靈活運用霍斯依不容易。



▲有必要採取向後攻擊。

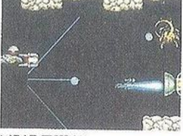
用波動炮攻擊紅色核心

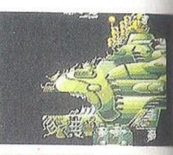
將霍斯裝配至後方

STAGE 3 CLEARANCE POINT

1 前方及前上方(復活時)

起先要貯存波動炮，把前面的噴射口破壞。取得兩支對地雷射槍後，將噴射口內炮台前上方的炮台摧毀吧！利用霍斯來防禦，便可輕易的躲過子彈的攻擊。





▲邊注意火焰彈邊發射波動炮。同時用對地雷射槍破壞上面的炮台。

2 前下方 — 以霍斯分散攻擊

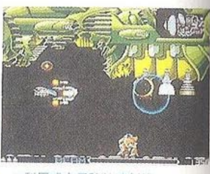
到前方下部去，讓頭蓋飛出，並將之埋在多方向炮台的四周，而後不斷地連射。此時，讓R－9停在前方上部是最理想的。破壞炮台後，立即到下面去，並再次裝備頭蓋。以對地雷射槍攻擊並非善策。

▲分離後要在此一位置連續發射。

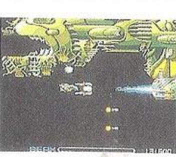
▶多方向炮台，也有徹底破壞的可能。

3 中央下方噴射口

噴射口下方的機組，有雷射槍的裝置，須慎防其攻擊。以波動炮反擊。分離機組後，接著破壞四個噴射口。每一噴射口均須以威力最強的波動炮，徹底加以破壞。須配合本體的動態，此點請牢記！



▲利用威力最強的噴射炮，徹底加以破壞。

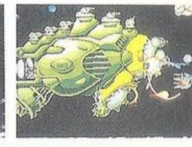


4 後面的炮台群 — 採分離及後方攻擊

首先以分離攻擊和連射的方式，破壞中央附近的三處炮台。然後將頭蓋配置於後，攻擊後方中央的炮台。此炮台所發射的火球，頭蓋無法承受，所以有必要採取邊躲邊攻擊的策略。最後要取得反射雷射槍。



▲前面三處採分離策略。

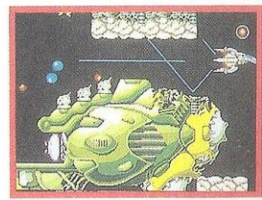




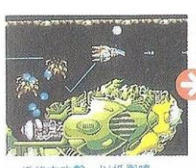
◀使用反射雷射槍，便可破壞所有的炮台。

Last Attack! 中央核心部

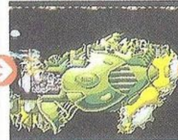
先以反射雷射槍摧毀所有的炮台群。核心會發射藍色子彈，俟停止後，立即到核心上面。此時，須將頭蓋配置於前，收受所有的藍色子彈，然後進入核心內部，朝"杏眼圓瞪"的部分連續發射，這艘戰艦很快的就會沈沒。



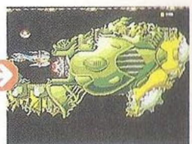
▲總之，要摧毀所有的炮台。



▲採後方攻擊，以抵禦噴射出的子彈……。



▲將頭蓋改配置後，立刻進入這裡。

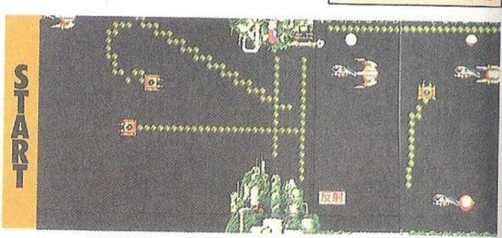


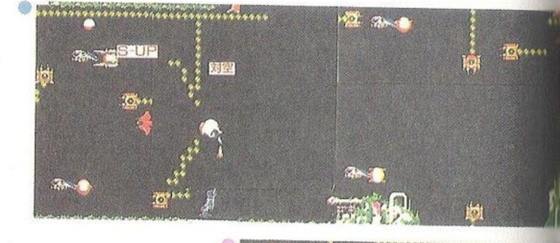
▲視對方的動態，潛入內部，攻擊核心。

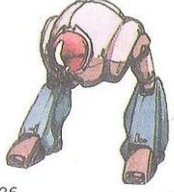
STAGE 4

看來極爲普通的宇宙畫面，却會接二連三的出現斯克頓和機械細胞。這種不規則的動態，會使R－9不知所措。不過，一定要確實地摧毀斯克頓，以闢開前進的路線！注意只有對空雷射才能除去機械細胞。

出現的配備	
反射雷射	×2
對空雷射	×2
對地雷射	×1
提高速度	×2
導向飛彈	×1
比特	×2







S-UP

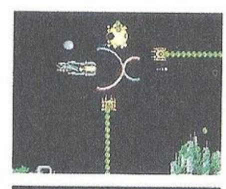
对空

● 攻略斯克頓乃本畫面的重點

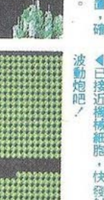
此即"R－9型"的最後畫面。只要能過關，便可告一段落。對手極難纏，是本單元的關鍵所在。

攻略要點在於邊飛行，除去機械細胞。所以，要牢牢掌握敵人出現的位置及動態，並趁早摧毀它。

到了本關的後半，會出現一大片的機械細胞將去路完全填滿，必須用光線炮或波動炮打出一條通路來。在這段過程中必須將霍斯裝在後面，以防禦從後方來的攻擊，因爲在此處無法作任何的閃避。如果你擁有的是最強的對空雷射，則要避免拿到反射雷射的配件；因爲第5關使用對空雷射較適合。



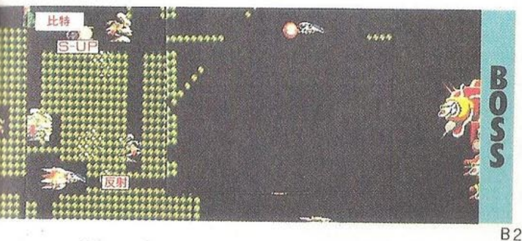
◀記住對方出現的位置，確實地將全體加以破壞。





◀已接近機械細胞，快發射波動炮吧！



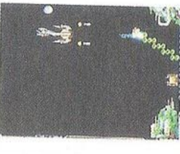


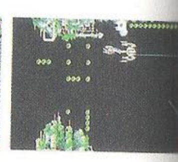
STAGE 4

CLEARANCE POINT

1 以連射攻擊來對付斯克頓！

斯克頓一開始就會忽地出現。基本上，以波動炮便可給予致命的一擊，但如果同時出現其他敵人時，就要視敵人的動態，以連射擊倒之。所以，要牢記敵人出現的位置。





2 難纏的斯克頓！

此處會有上下左右四個斯克頓飛出。這時，不要使用波動炮，而改採對空雷射鎗和比特。依循左邊照片的位置加以攻擊即可。不過，依模式來進行更為重要。



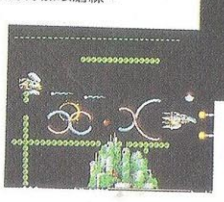
▲不要有漏網之魚！



3 後方會出現諸多敵人

到了後半段，敵人會由後方出現。在敵人出現時，千萬不可慌張，迅速將頭蓋配置於後，使攻擊力得以集中。最須注意的是斯克頓。霍斯的換裝技巧，也要好好加以磨練。

在這裡向讀者建議一種換裝法。若讓霍斯飛到画面邊緣後再飛回來裝配，時間上似乎有點來不及；因此射出霍斯時，可瞄準右圖下方的岩石，藉以阻擋霍斯，如此便可縮短霍斯脫離本體的時間了。

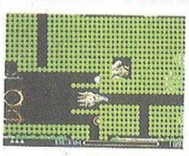


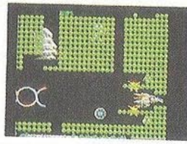
▲對前面、上下的敵人要多加注意。

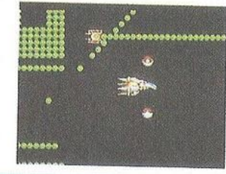
◀後面的敵人不成問題。

4 以波動炮和霍斯來對付機械細胞

近尾局時，機械細胞會整個画面全部都蓋滿。只要運用兩個比特和後面的對空雷射炮，就不會遭暗算。利用波動炮，開闢前進路線；由上下出現的凱魯格和堪薩，也要消滅之。集中火力於上下之敵人，徹底擊敗它。躲在画面的左端是較安全的前進法。







▲取得對空雷射炮後，第五畫面才不會太辛苦。

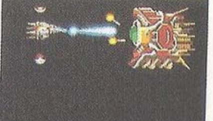
Vs.BOSS! 康培拉

以靜制動，對付上下的敵人。

康培拉是由三配件組合而成的。會由畫面左邊出現。攻略順序依照片所示。先將霍斯於不至於和R－9相撞的情況下，埋於康培拉内，然後視對方動態連射。如此，左上和下方就會遭破壞。殘餘的部分，只要正面，利用波動炮便可破壞之。

要注意上面的方法不適用於對空雷射以外的雷射。事實上如果拿到反射雷射，則比對空雷射更容易解決康培拉；只需躲在画面最右端，等康培拉分裂後再利用反射雷射的斜向射擊就能輕易收拾它。只不過在下一關，使用反射雷射就會過得很辛苦；所以還是用對空雷射吧！





▲不斷裝入頭蓋，並持續攻擊！



▲殘存的部分以兩發波動炮來對付。

▶左上及下方隨時都能加以破壞。

R-TYPE I 結束

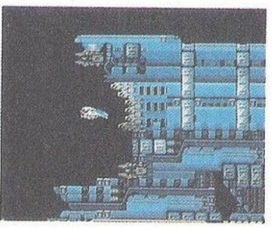
★到友軍基地去

在此先恭喜安全過了第四畫面的各位！"R-TYPE i"到此告一段落，到此即變成 自動画面，供玩家欣賞。

任務告一段落的R－9，在友軍基地所發射的對空雷射炮的掩護下，進入基地。

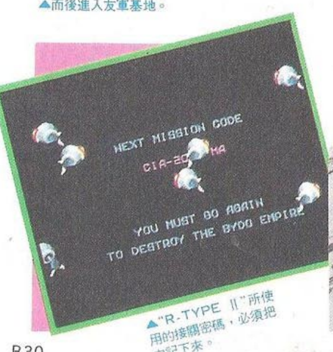


▲友軍的對空雷射炮擊倒敵人後，就會出現此一壯觀的畫面。

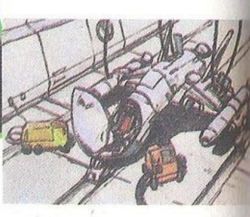


▲而後進入友軍基地。

設計精密的基地內部。在此著陸，於下次戰役之前，休息一下，喘口氣吧！



▲"R-TYPE II"所使用的接關密碼，必須把它記下來。

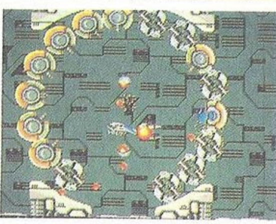


★進入第九關

在"R-TYPE i"中，如果R－9一架也沒有損失，則過完第四關後，在自動画面時按下RUN鈕，即可進入R－TYPE的第9關（也就是第二回合）。



▲這是第11關的結束画面，也就是第2回合的第3關。

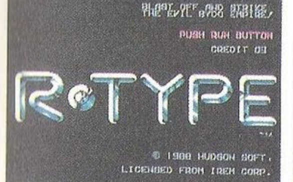


▲在第2回合中，敵人的子彈會大幅增加／

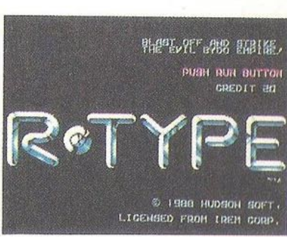
在第2回合中，敵人所發射的子彈數目及速度都會大為提昇。而某些敵人的耐久力也將大幅增高，例如第3關巨大戰艦後部的引擎，原本只要20發標準光線炮（即1發波動炮）就可擊落，第2回合却激增至255發，眞是嚇人／因此若你能突破第2回合，則你的技術便可說是無懈可擊了。

★接關的次數會增加

程式大致上是，接關次數Ｉ代2次，Ⅱ代4次，不過，也有辦法增加。就是在標題畫面出現時，先按住選擇鈕，再連按Ｉ鈕。不過這要在展示画面出現前展開遊戲才行。當然，也可以在增加完接關次數後再輸入接關密碼。R－TYPE Ｉ、Ⅱ都可使用這項密技，但同樣要注意不能讓展示画面出現；一出現，則剛增加的次數就沒了。



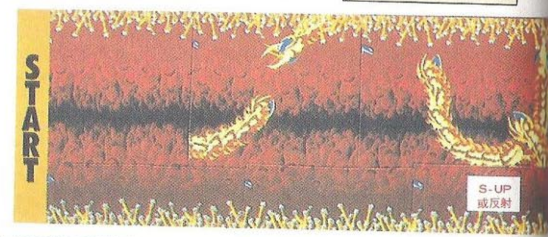
▲在此只須全神貫注地連按。若使用能連發的控制器，那就更簡單。只是別太貪心而忘了標題画面出現的秒數限制／

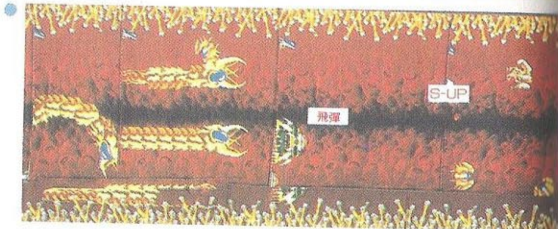


STAGE 5

上下充斥著黴菌般的細胞。內面會出現巨型蜈蚣一魔拉和機械化的敵人。Ⅱ的展開比Ⅰ困難多了。須有更微妙的技巧。

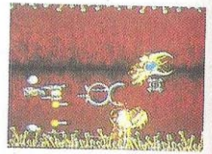
出現的配備	
反射雷射	×1 (0)
對空雷射	×0
對地雷射	×2
提高速度	×3 (4)
導向飛彈	×1
比特	×0





●明瞭魔拉出現的位置

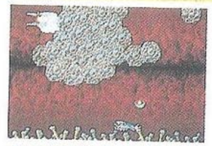
魔拉頗為難纏。如果不瞭解魔拉出現的位置及動態的話，會吃盡苦頭。所以，對於它會在何時、在哪兒，以何方式出現，都要牢牢掌握，才能出奇致勝。



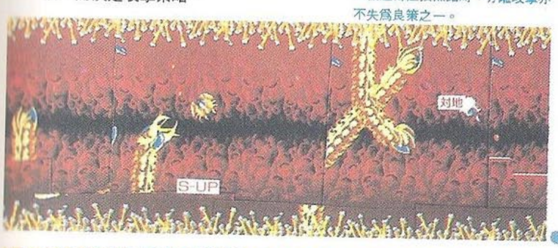
▲瞭解出現位置，而後快速攻擊。

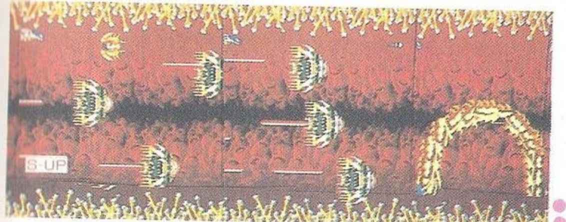
●依狀況決定攻擊見魯米得的策略

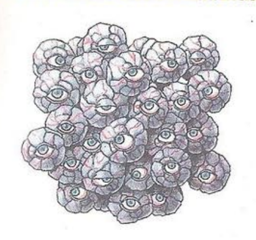
這是敵人的頭目貝魯米得。四周有不少強化細胞，不斷地向R－9飛來。應付此敵人，後面亦會提及，必須臨機應變。由出現到停止，或猛撲過來等，須視當時情況，而決定攻擊策略。

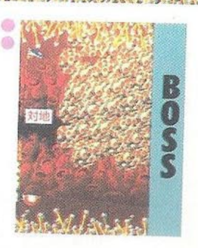


▲被逼得走投無路時，分離攻擊亦不失爲良策之一。









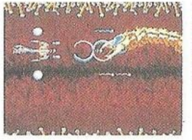
STAGE 5

CLEARANCE POINT

 要攻擊魔拉的頭部或是身體呢？

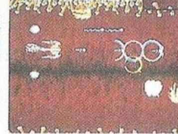
初學者要瞄準其頭部攻擊，不要勉強，也不可貪心。只要全神貫注瞄準其頭部，擊倒就不成問題。等技巧稍熟練後，可先別管頭部，轉而攻擊身體，最後再狙擊頭部，如此可獲得較高的分數。







◀攻擊頭部！這是最理想的攻擊方法。

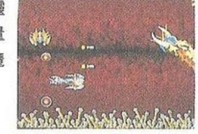


▲敵人身體會四散，這時要躲避或攻擊呢？

▲攻擊身體，能獲得較高的分數。

2 以比特來對付難纏的巴斯亞

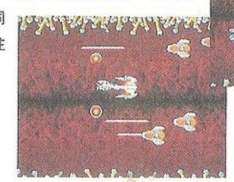
對付難纏的巴斯亞，最理想的乃靈活運用比特。亦即要藉助比特的力量。以霍斯來抵擋子彈，但要慎防和魔拉相撞！



◀以比特擊倒難纏的巴斯亞吧！

3 進入安全地帶來對付米特

米特通常是列隊出現的，你必須瞭解的是，隊伍中央就是安全地帶，這點請牢記。並掌握敵人出現的時機，事先移至安全地帶，然後展開攻擊。魔拉會同時出現，須特加注意。



▲魔拉出現時，要趕緊移到此位置。

◀這裡就是安全地帶。

4 本體切勿靠近吉托！

和吉托爭戰時，如果短兵相接，很可能會毀在雷射鎗下。只要擁有對空雷射炮，和兩個比特，就要善加運用，展開上下交錯的攻擊。

若無比特時，不妨利用波動炮，攻擊確實能打倒的對象，以闢開一條生路。以強勁的兩發便可擊倒之。



▲破壞最後的吉托之後的迅即返回此位置。

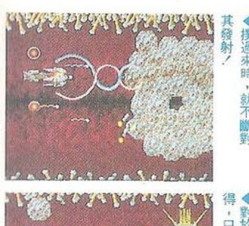
◀以比特及對空雷射炮攻擊！

VS. BOSS!

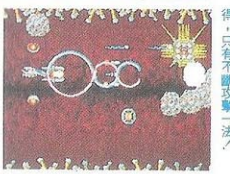
若未衝過來，以對空雷射炮連續攻擊即可。衝過來的話，就稍費周章了。除了要儘快逃脫之外，還須以霍斯分離攻擊，或利用波動炮逐一消滅強化細胞。沒有對空雷射時則採取分離攻擊較爲妥當。

▼視敵人的移動模式及裝備，改變攻擊法吧！

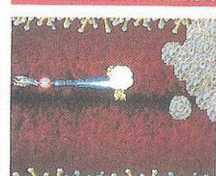




◀撲過來時，就不斷對其發射！



◀對於隱藏著的貝魯米得，只有不斷攻擊一法！



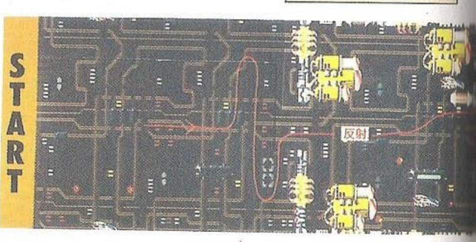
◀利用波動炮，將強化細胞一一收拾吧！

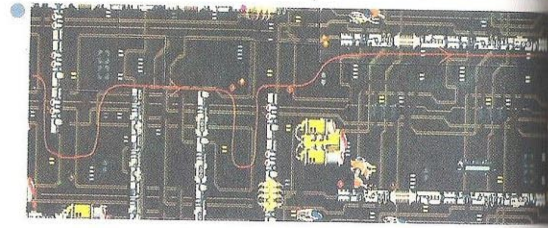
STAGE 6

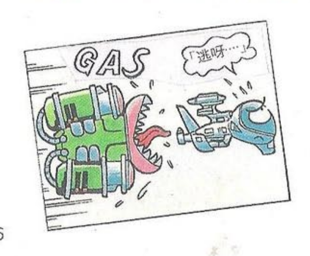
這就是攻擊的第6畫面。對於有規則的得普動態，你也必須要建立出完整的模式才能過關。先仔細觀察出地圖上最理想的路線再前進吧！

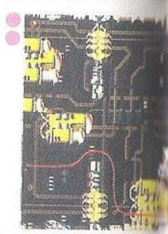
出現的配件	
對地雷射	×1
對空雷射	×0
提高速度	×1
反射雷射	×2
導向飛彈	×0
比特	×0

START



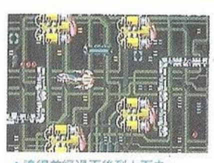




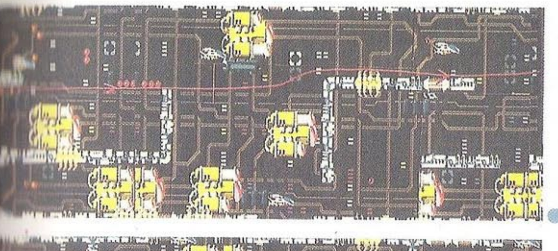


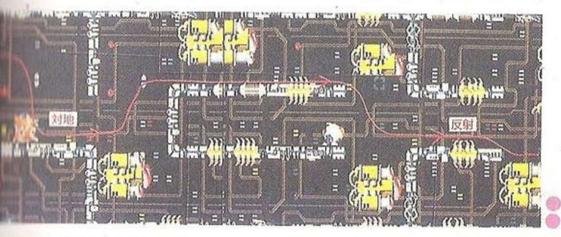
●終於要進入最困難的地帶！

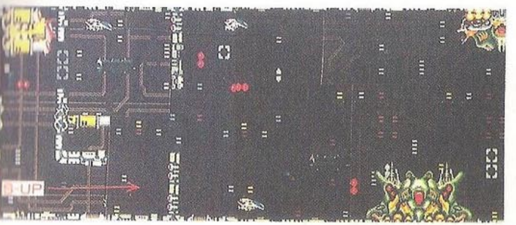
要在本畫面上創造出最理想的模式，就必須靠你熟練的運用技巧。如果你無法正確的移動你所決定的位置去，想過關就極為困難了！



▲讓得普經過而後到上面去。





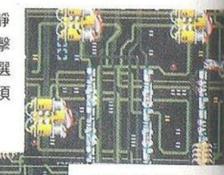


STAGE 6

CLEARANCE POINT

1 選擇最理想的路線和最恰當的時機前進

總而言之，遊戲中最難應付的是得普的動靜。若你無法獲得適當的位置和精確的時機攻擊，你就隨時都可能被擊落。不過要從地圖上選擇出理想的路線和恰當的時機來攻擊，就必須靠你自己純熟的操縱技巧了！





◀要升到上面牆壁的邊緣來躲避危險。

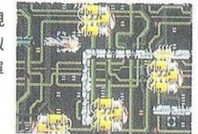


▲右上方的得普到了右端後就又會下來。

◀就是在這個位置上！但要留心敵人的子彈。

2 將扭特確實殲滅!!

原來遇到的得普已很難應付，但現在又碰到難纏的扭特不停攻擊，所以此時需儘量破壞，並躲開敵人的子彈，反則沒有他法前進。

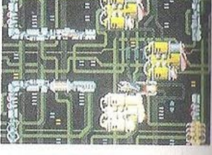


◀利用反射雷射槍打倒扭特。

3 遊戲後半部需要更靈巧的操縱技巧……

遊戲到後半部時除了得普，品克的大軍也會出現。這時若有頭蓋就能輕鬆應付；但若沒有的話，就只有連續發射子彈一法。

除此以外，也有必須要等到兩架得普經過後再繼續前進的情況。總而言之，遊戲越到後面，越需要你純熟的運用你的手指。



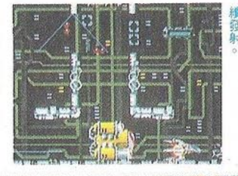
▲要配合左邊牆壁的高度。

◀趁品克下降時，要趁機連續發射攻擊。



4 在遊戲結束前固定畫面的過關方法

首先，將頭蓋裝備在後部，並將所有的扭特消滅掉後，就留在右邊照片中的那個位置來等待痛擊得普吧./另外在左邊設有窗形構造的得普會向左移動，這時候可利用波動砲來攻擊。



◀事先將霍斯裝備在後部連續發射。



▲總而言之，只有連續發射而已。



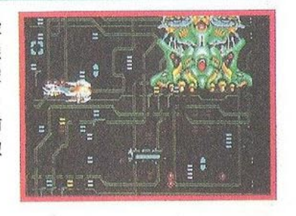
▲一邊儲存波動砲，一邊移動到左邊去。



▲發射波動砲一擊後再到右邊去。

VS.BOSS! 央裘

在防衛體分離以後，利用這段時間穿過中間到右上方去，就隱藏在右邊牆壁內，配合右邊本體往下移動的時機追入中央凹處。此時，最重要的就是靠近牆壁前進，接下來只要用波動炮就可以過關。





▲分離後就通過中央向右上方前進。



▲立刻進入這個位置。在下面的本體不會上升起來。

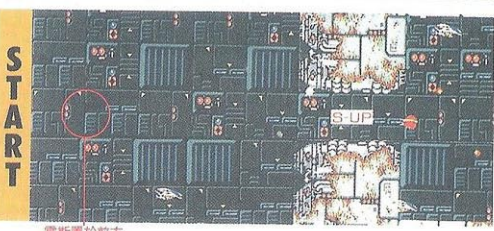


▲然後進入凹處，並要儘量貼後壁以免被撞到。

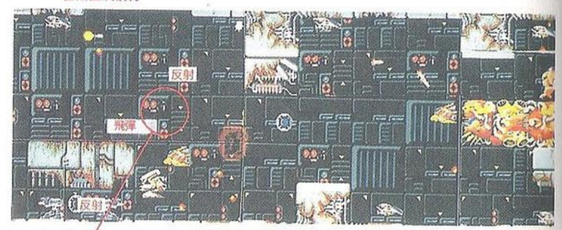
STAGE 7

雖然第6畫面被你輕鬆過關，但這部份可是不容易應付的地區。不僅敵人的攻擊相當激烈，有時候即使你改變方式仍會受到重創，所以這局是相當難纏的糾鬪。

出現的配件	
反射雷射	×2
對空雷射	×1
對地雷射	×0
提高速度	×2
導向	×1
比特	×1

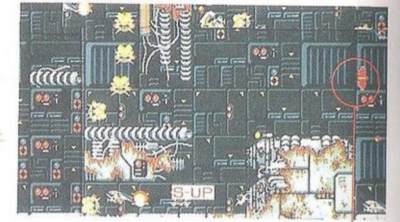


霍斯置於前方



霍斯換至後方





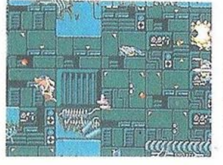
霍斯換回前方

●敵人猛烈的攻擊使你窮於應付

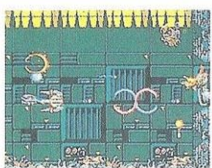
這局可算是考驗所有你曾運用過的技巧，畫面上從前至後都不停的出現敵人及發射的飛彈。雖然你明白如何過關，但只要稍不留心就會被擊毀，所以你最好先有心理準備沈著應戰吧！

若在遊戲中途被擊落，就不可能有任何從後半部復活的機會；因此若被擊落時，你就只好乖乖的重新開始了！

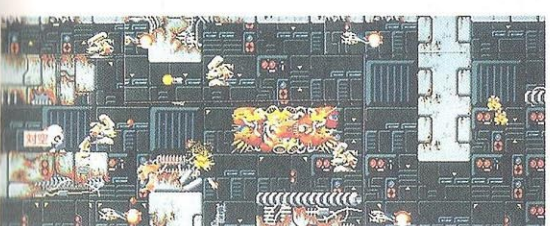
霍斯的前後快速換裝是過關的關鍵。

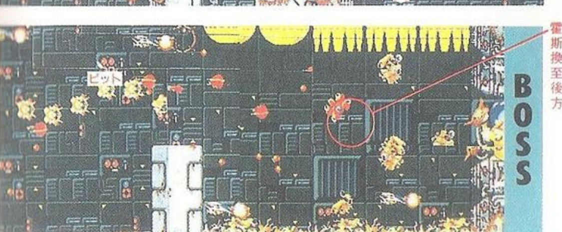


◀必須善加運用的技巧。



◀先擊毀不斷降落的小敵人後再過關吧！





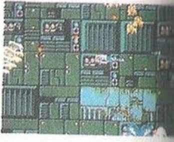
霍斯換至後方

STAGE 7 CLEARANCE POINT

1 注意牆壁的爆炸，同時攻擊哈格編隊

這局在上面的牆壁間會出現哈格編隊；作戰時要注意牆壁是否會爆炸，並要兼顧敵人的攻擊。另外，也要注意會有幾架堪薩出現，所以同時也要小心它所發射的子彈。





▲不僅要注意牆壁是否會爆炸，一方面攻擊哈格編隊，還要小心從後面出現的堪薩。

2 對後來出現的堪薩就由牆壁間出擊

將哈格編隊擊潰後就要準備消滅堪薩部隊。方法是先進入下面的牆壁間，等堪薩出現時再攻擊。這時若有飛彈裝備就能輕鬆前進，但也同時要注意敵人的子彈。



▲要逃進左下方狹窄的通道內。

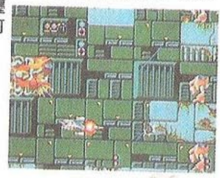
▶因爲有飛彈，所以仍可放心。

3 對付波爾德，連續發射攻擊是唯一方法！

對付由後方出現的巨大波爾德戰艦，可將2階段以上的霍斯裝配在後方，向後方連射即可。不過要注意前方突然出現的雷射戰機，本機的位置在上下牆壁的中央是安全的地帶。雖然敵人都相當難纏，不過在此段可取得一個對空雷射裝甲，因此應該不至於被擊落於此才對。



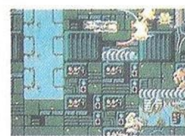
▲也可等波爾德過去後再由其後方攻擊。



◀在前方的品克群要靠反射雷射炮來對付。

4 征服遊戲中最大的難關地帶

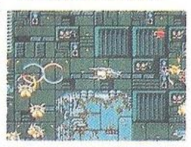
到了遊戲後半部，哈格、帕塔帕塔及堪薩會以聲勢浩大的編隊出現，同時比斯塔普和品克也會埋伏在牆壁上，所以這段可算是難關中的難關。當你把哈格編隊摧毀到某種程度後就立刻到前面去，並須將霍斯裝在後面。這時候你應該集中力量攻擊前方的敵人，暫時不要理會後方追來的敵人。



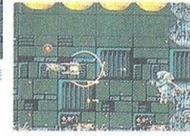


▲等哈格被摧毀後再把頭蓋裝設在前面。

▲要用對空雷射槍來攻擊從上方出現的哈特。



▼通過後就向後方攻擊吧！



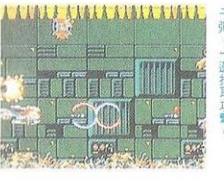
▶趁早打倒斯堪特。

VS.BOSS! 布朗格

布朗格本體會從右邊出現，它身上呈現藍色窗形的部份就是它的弱點。但因爲打敗布朗格並沒有分數，所以不必勉強一定要擊毀它，倒不如確實消滅那些從上不斷降落的小敵人和從地下冒出來的索那較實際。但若有一個比特就不必那麼辛苦攻擊了！



▲雖然布朗格左邊藍色的窗形部份是弱點，但即使消滅了它也沒分，所以還是專心對付那些小敵人和索那吧！



◀一邊躲開索那所發射的子彈，一邊採取攻擊。

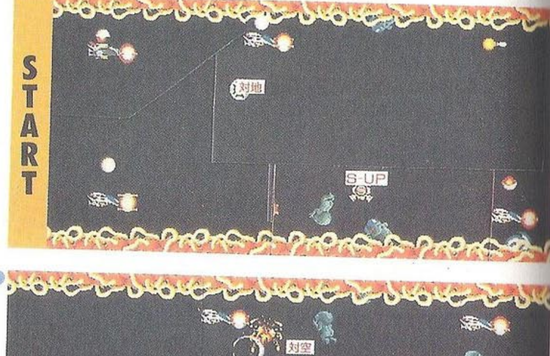


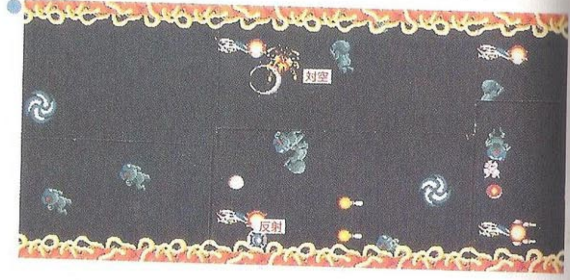
◀要注意，那些較大的敵人就算用比特也無法一擊就消滅的！

STAGE 8

終於要決定最後勝負的關鍵了／現在就是要衝進惡魔科特所占領帝國去的時機，接而連三出現的將是人見人怕的密田和漩流。問題是你能讓R－9安全的完成任務嗎？

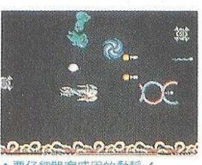
出現的配件	
反射雷射	×1
對空雷射	×1
對地雷射	×1
提高速度	×2
導向飛彈	×0
比特	×0





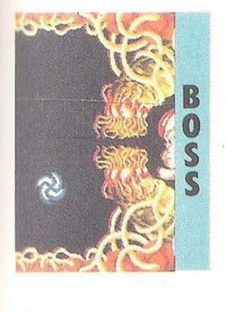
●雖然到科特帝國的路程很輕鬆，但是……

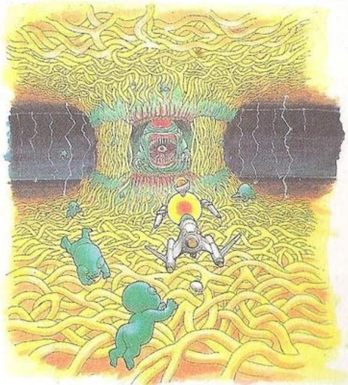
雖然從此到科特的過程很輕鬆，就算中途遭到密困和威因的攻擊，因爲本身的配件齊全，即使要一邊射擊一邊前進也不困難，但最後與科特的決鬪可就不簡單了！



▲要仔細觀察威因的動靜！







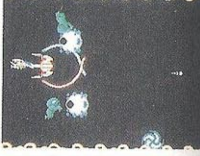
STAGE 8

CLEARANCE POINT

1 對付密困時：與其躲開，不如擊落！

密特會從牆壁的上下方不斷出現，若你一味只是閃躲，不曉得要躲到什麼時候？所以還不如主動用對空雷射炮來收拾它。假如上下裝備能有比特的話，就不會被擊中，因爲敵人一碰到比特就會自動毀滅。





▲等密困自己撲過來時就攻擊。
◀如果有比特，就不致於受到密困的攻擊。

2 等密困自己撲過來時就攻擊



▲一定要取到提高速度的機會。
▶先取得反射雷射槍再對空射擊。

進入到第8局時，不管被擊中何處都能再由第8局的畫面開始。因爲這一局的配件補充相當充足，所以即使把比特用完，頭蓋也已變爲了階段，另外也會出現兩個提高速度的補充措施。



3 仔細觀察漩流的動靜！

若只出現一個漩流時，即使漩流不停旋轉著，但要避開它也不是一件難事。







若漩流只出現一個，仔細觀察後再避開應該不困難。

VS.BOSS! 科特！

當你一看到科特打開前面的嘴巴時，就立刻將霍斯發射進去，接下來就用一面攻擊，一面閃避的方法才可能打敗科特。但你若不能在威因變成3個以前打倒它的話，你就只能忙於閃躲，後果會相當嚴重！







▲要隨時注意密困和漩流的動態，並在正面等待著。

◀專心的使用這種邊閃避、邊攻擊的策略，全力以赴闖過這最後的關頭吧！

R-TYPE II ENDING!

未完成的結局

打敗科特的R－9脱離宇宙空間後，我軍前來迎接同時發出信號。戰鬪眞的結束了嗎？

最後出現的密碼是屬於第2回的部份，所以全力以赴結束第1回後再向第2回挑戰吧！





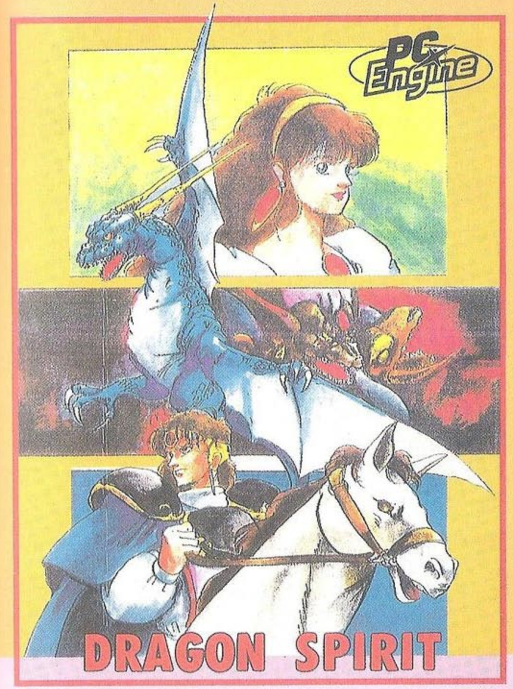
第2回合才是眞正的結束！



▲超越科特的殘骸到宇宙空間去。

◀右下的是龐大戰艦的全貌。

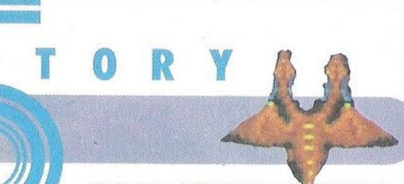




必勝攻略法

去救公主 — 雅里莎

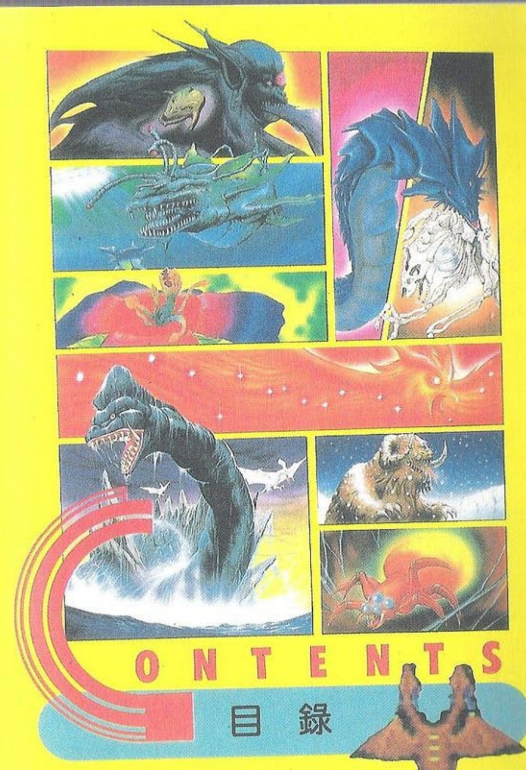
在大型電動中廣受歡迎的龍魂，終於在ＰＣ中登場了／震撼性的音效及超級的畫面，都將使你沈迷於其中；可見拿姆科公司對本遊戲所下的苦心。來吧／拿著你的卡帶與本書一起進入緊張刺激的幻想世界／



遠古時代太陽神亞里亞和青龍合力，把黑暗魔王沙威爾封閉在冰河深處。

因此，世界再度恢復和平，但是在和平盛世中人們都淡忘所受的恩惠，而使太陽神亞里亞的力量削弱，黑暗魔王沙威爾又復活起來了，沙威爾選擇米德加王國的公主雅里莎，做爲他復活的犧牲品，在公主生日那天把公主帶走了。

混亂中太陽神亞里亞再度出現，命令守護邊境的隊長阿姆爾去救回公主，亞里亞把神賜給他的聖劍揮舞起來一剎那間，阿姆爾變成青龍飛向天際。



CONTENTS 目錄

開始遊戲之前············ C4

出現順序················ C7

敵人大圖鑑·············· C8

AREA必勝攻略篇

AREA 1··············C16

AREA 2··············C21

AREA 3··············C27

AREA 4··············C33

AREA 5··············C39

AREA 6··············C44

AREA 7··············C52

AREA 8··············C58

畫面看法

遊戲畫面中有許多情報、遊戲中可以好好確認。

分數和最高分

超過高分數時會交互出現1UP最高分的文字。

殘餘的龍

在這裡有剩下龍的數目，如果取得生命膠囊時，旁邊會出現蛋來表示。



LIFE

壽命的測定器具每次有3個，如果中了敵人的子彈，壽命的測定器會減少，這個時候會發出“咻.⁄”的聲音。

FIRE

每當取得紅色蛋膠囊，火會一個、一個增加，積了三個蛋之後，火焰會提高力量。

搖桿的使用法

操作的時候，搖桿使用相當重要，要以敏捷的動作來操作飛龍。

方向鍵： 這是爲了能使龍靈活移動而使用，可移動8個方向，要好好運用躲避敵人的子彈。

I 鈕： 對地用的火是用這個鈕來發射，可以一直按着連續發射，不過速度没有連按時快。

II 鈕： 對空用的火使用可以發出三個階段的火焰，這也可連續發射。

規則和失誤

可以連續但是要多了解規則，才不會死得莫名其妙。

可以接關但是要多了解規則，龍剛開始有3隻，中彈三次就死一隻龍，所以要注意，如果在提升力量狀態時失誤，就會降低威力。

在標題畫面時要同時按I、II鈕，在聽到「叮」一聲後，靜待示範畫面出現，出現後再按開始鈕，即完成接關的設定。注意未開始就要設定，而且只能接2次。

關於力量的提升

龍提升力量的方式有2種，一是破壞地上的蛋，把裡面膠囊取出，二是擊倒一閃一閃的敵人，再取得所出現的膠囊，可以多玩幾次，來發現最適合於的提升方法，使龍向前進。

地上的蛋

從MAP中到處都有掉很多蛋，有紅、藍2種顏色，可以使對地砲來取得。





紅蛋裡有紅色膠囊，如果取得3個則龍的對空用的火提升一級火全部有三級，從正常提升至2倍4倍，漸漸提高威力，但是受傷、中彈就會一級一級慢慢降低，要注意不要失手，跟下頁的各種提高火力的方法並行。







青蛋裡有青色膠囊。每當取得一個，就會增加一個頭，很有力的力量膠囊，最多可以增加三個頭部，所以攻擊力量也會增加三倍，由於頭部增加，身體也會隨着變大，較容易遭受敵人攻擊。如果受傷時會減少龍頭的數目，要注意提高頭部的數量。



一閃一閃的敵人

敵人當中有一種會一閃一閃，若擊倒會出現提高力量的膠囊，會在天空及陸地出現。



●神火●比起正常時候，可以發揮16倍對空的火力，直到受傷，都能有效發揮威力。



●縮小●龍變小了，變成易躲過子彈及攻擊，如果受傷或取得藍色膠囊〈即增加頭部〉會失去效果。



●廣向火焰●對空用的火，可以往三個方向廣泛發射，不論頭部有幾個仍然有效，受傷就會失去效果。



●導向火焰●只有在某一定的時間內，對出現的敵人可以發射對空用的誘導彈，如果時間中斷，受傷時會失去效果。



●生命膠囊●收集三個的時候就會有１ＵＰ的膠囊。取得 一個的時候，畫面的左下會有蛋表示，取得二個蛋會 破開，取得三個蛋會生出一隻龍。



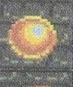
●地震●只在某特定時間內發生地震，會把地上的敵人全部消滅。



●力量翅膀●龍會一閃一閃而在某特定時間內所向無敵，但被牆壁夾住時，就會死掉。



●鑽石●獎金寶物取得時可增加一千分。



●黃金●獎金寶物取得，可增加億萬分。



●加快速度●每當得一個，龍的動作一個階、一個階段加快，最快可到三個階段，使用適合於自己的速度來操作龍。



●惡魔骷髏●當時所有的特殊威力會完全消失，同時頭部的數目及火也會降低一級，唯一不能取的東西。

救公主的是，守護邊境的隊長



艾利克亞摩・格勒亞斯

米德加王國邊境守備隊隊長。通稱阿姆爾，奉太陽神亞里亞的命令，化身青龍要去救公主。

公主雅里莎

米德加王國的公主，被選爲沙威爾復活的犧牲品，而在生日當天被帶走。被阿姆爾所吸引而想念他。

DRAGON SPIRIT

敵人大圖鑑

路·海·空全部有52種大公開!!

這裡把全部敵人的分數、名字、特徵、詳細介紹出來請參考，這個敵人名字的分色法如下：

……天空的敵人
……陸·海敵人(固定敵人)
……陸·海的敵人(會移動的敵人)

可布特勒

(30pt)



編隊直飛到這裡而後半期數量會更多。

亞克阿沙龍

(200pt)



住在海裡的怪獸，有的會吐火焰請注意。

格來

(30pt)



會在天空飛翔的飛行蜥蜴，其動作很單純出現時數目很多。

杜波

(100pt)



從地上飛起，有數隻襲擊鼴鼠，而動作很快。

亞利葛達

(200pt)



從河裡噴出火焰的鱷魚，動作緩慢。

史特可恐龍

(300pt)



地上有許多隻聚集在一起，這種龍可以對地砲擊倒對方。

思塞克特拉維斯

(100pt)



會吐火的植物，和劍龍一樣把它擊倒，經常在蛋的附近。

阿布特勒克斯

(200pt)



動作很快，會在天空旋轉的紫蒸蝶，也有很多會發光的，小心分散時的羽毛。

法波士

(100pt)



會在天空飛的獨角仙，動作緩慢，會慢慢靠近殼魚。

謝魯菲螺

(100pt)



原本是住在海洋下層，會突然升空攻擊。

旦不拉

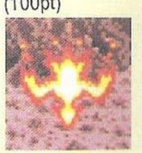
(100pt)



從火山出生的火球，打中分裂的火球也可得一百分。

火鳳凰

(100pt)



從火山口出生的火雞，他會朝向恐龍往下飛。

斯巴卡

(50pt)



從畫面的左右，以編隊出現的火鳥，有的會發光。

蘇魯特

(100pt)



會向前直飛的蜻蜓軍團，從前方先擊倒。

史克勞

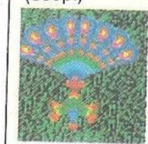
(30pt)



會在天空上輕輕飄浮，突然會衝過來，要多加注意。

比卡克

(300pt)



到某地點時會發射出5支箭的孔雀，強敵之一。

葛塞

(200pt)



是躲在沼澤地洞窟的青蛙，以奇怪的聲音哭着，會向下吐多方向子彈。

食人草

(200pt)



生長在蛋的週圍，食蟲植物，以集團吐出火焰。

羅普洛德

(0pt)



只要飛過其附近，就會一直追來的樹枝，擊中時可暫阻其生長。只有用8倍以上的火焰才能完全消滅它，幾乎是無敵的角色。

蜜蜂

(30pt)



從蜂窩週圍，突然會接近的蜜蜂，對於他們的快速度，請注意。

蜂巢

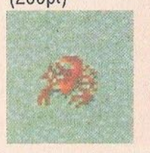
(500pt)



除發出蜜蜂外，本身不會攻擊，可以得五百分，後半部最高分的敵人。

史可比恩

(200pt)



會出現在沙漠的毒蠍，動作緩慢會吐火焰。

哈利

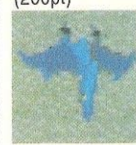
(500pt)



在地面前進會射出刺的討厭敵人，速度快。畫面左上及右上是其死角。

翼手龍

(200pt)



會飛的恐龍，空中翻三個筋斗，然後消失在畫面的下方有的會發光，而且會吐子彈。

蟻巢

(200pt)



出現在沙漠的螞蟻地獄，吐子彈獄，吐子彈之後會躲在泥土中。

弗根

(30pt)



在畫面上部，左右搖動飛行，不會吐子彈。

斯卡兒

(200pt)



出現於泥土上的舍勒科貝，他會吐出子彈，可用對地消滅它。

妖魂

(200pt)



以集團出現，突然接近，以對空砲擊退。

凱布巴特

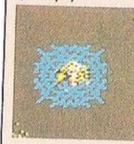
(100pt)



會直接衝向龍的蝙蝠，動作快速，必須小心。

蜘蛛

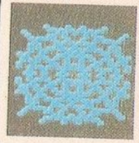
(100pt)



牠住在蜘蛛網上，會吐出火焰的子彈，只要有蜘蛛網牠就會重生。

蜘蛛網

(200pt)



它不會攻擊過來，但仍需要摧毀它，否則蜘蛛會再度重生。

加塔比勒

(300pt)



牠會自地上吐出子彈，並且將身體縮成一團，移動時是無敵。

魔蛙

(200pt)



是會跳起吐火焰令人討厭的青蛙，跳起時用對空，落下時則用對地火焰可消滅它。

塞克洛布斯

(100pt)



以曲線移動，並且會吐出子彈，集體在空中出現，可用連射來對付。

海獅

(300pt)



在地上佈陣的海獅子，牠會吐子彈，但不會移動，擊倒牠較容易。

黃金翼手龍

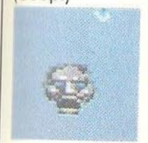
(200pt)



有隱藏寶物的角色，和翼手龍一樣，不過會發射子彈，要注意。

洛克弗斯

(300pt)



是自地面上浮出來，會吐出子彈的臉部怪物，可用對地砲來攻擊。

可里安德格

(500pt)



是魔宮內的擺設品，會吐出許多火焰子彈，可用對空砲連續射擊。

夫羅

(200pt)



魔宮壺內的妖怪，會自地板上吐出火焰，有的身體會發光，此時擊倒它便有寶物出現。

得德面罩

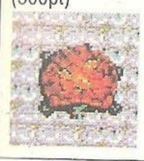
(200pt)



是掛在魔宮牆壁上的假面具，要留意也有側面的面具。

馬恩特爾

(500pt)



在魔宮內向前移動的烏龜，會吐出火球。

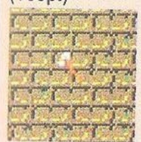
加得安

(500pt)

是最後保護魔宮的士兵，會拋出斧頭，可用對地砲轟擊它。

斧頭

(100pt)



是士兵拋出來的斧頭，它會一面旋轉一面逼近你，可用對空砲攻擊。

布比特拉布

(0pt)



在沙威爾房間前的牆壁內，會射出長矛，厲害無比。是最大的難點。

AREA1 〈2000pt〉



●布勒希歐海龍

是隻會吐出火球的大海龍，牠的頸部能夠左右移動，必須閃躲牠的攻擊。

AREA2 〈4000pt〉



●地獄火鳳凰

巨大的火鳥帶著大大小小的且布拉出現，牠的火焰攻擊力非常強大。

AREA3 〈7000pt〉



●葛里特利亞斯

會自大花中散出花粉來襲擊龍，要用對地砲攻擊它周圍的根部要害。

AREA4 〈10000pt〉

●得斯加得安

形狀類似大鳥的骨架，不論怎麼攻擊它，它都會重生，它的弱點在核心。

AREA5 〈20000pt〉



●白連特魔蜘蛛

是隻會吐出斯派達傀儡及斯派達網的大蜘蛛，只能用對地砲來攻擊牠。

AREA6 〈30000pt〉



●古比拉

會飛到海上的空中，能用自己長長的身體及火焰來攻擊敵人，唯一的弱點在頭部。

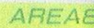
AREA7 〈50000pt〉



●休杜拉

是隻住在魔宮深處，有三個頭的大蛇，頸部會朝向龍移動，且連續吐出火球。

AREA8 〈80000pt〉



●沙威爾

是從冰河裏復活的黑暗大魔王，從他的皇冠中會射出半圓形的飛鏢，是龍最大的敵人。



AREA 1～8

完全必勝攻略編

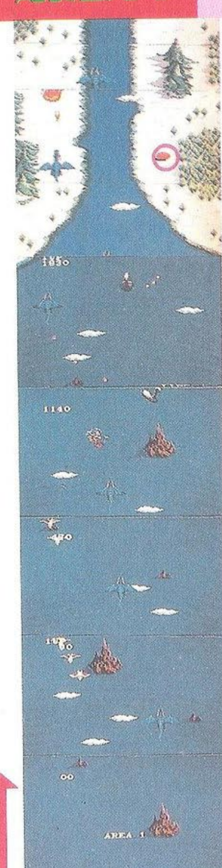
公開擊倒魔王沙威爾的攻擊法！

▶地圖的看法◀

地圖上蛋的位置是用圓圈來表示，地圖旁的方框（如右圖）又可分爲三種。

- ○……紅蛋
- ○……青蛋
- （淺藍框）……空中的敵人
- （黃框）……陸•海的敵人（固定的）
- （粉紅框）……陸•海的敵人（會移動）

AREA 1 〈卡爾斯特〉



紅蛋可提升力量

不久即可看到陸地，沿著右邊的河流有顆紅蛋，可以提增火焰的力量，所以必須取得它。要小心空中的敵人會來搶奪紅蛋。

會吐火焰的妖怪

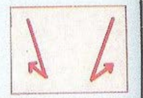
殺了可布特勒後，在海中會出現好幾隻亞克阿沙龍，可用對地砲攻擊會吐火焰的妖怪。



科布特勒

第一個敵人是科布特勒，他會自左右出現，要趕快移動龍。





AREA1的特徵

在這個地區中，全是普通的海陸連地，敵人也不兇悍，可以先在這裏適應「DRAGON SPIRIT」的世界。

青蛋可增加頭部的防禦力

要小心地上的敵人，取得青蛋後，可增強頭部的防禦力！



用對地砲來攻擊

用對地砲攻擊劍龍及恩塞克特拉維斯。

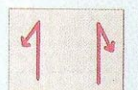




消滅杜波

可用對地砲來攻擊出現的鼴鼠集團，他們若是在地面上左右夾攻，則會神勇無比，所以要趁他們浮現在空中時，用對空砲射擊。

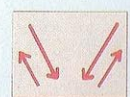




飛蜥蜴集團

在此會出現格來，來攻擊左邊的蛋，可以用對空砲攻擊。





敵人自空中、海上踴至

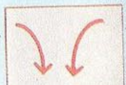
會受到亞利葛達、劍龍及杜波等的連續攻擊，所以必須特別小心。



在空中飛翔的鯊魚

擊倒發亮的紫蘇蝶後，自天空中會出現可布特勒、杜波及鯊等敵人，尤其是會飛翔的鯊（法波士）會追踪龍，可用對空砲轟擊牠。





要小心紫蘇蝶

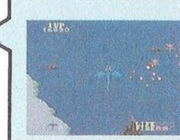
在此會出現阿布特勒克斯（紫蘇蝶），牠會做小旋轉朝龍而來，可用對空砲射擊。牠被擊倒後會出現8片翅膀，此時，必須要閃躲它。





敵人回來之前的攻擊

格來會一面回到上方，一面吐出子彈，若他回到上方則不易擊倒，所以必須趁牠未回去之前擊倒牠。



攻擊發光的鳥

當會發光的紫蘇蝶迎面而來時，必須在牠未旋轉時擊倒牠，同時要取得膠囊。



提高火焰的力量

這已是第4個紅蛋了，應已提高了二倍的火力，還未取得紅蛋的人應盡快取得，同時也要取得力量膠囊。不過圖中的16倍火焰是取自發光的鳥。

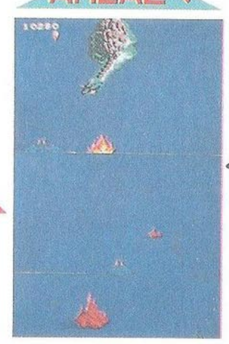


AREA 1 頭目

布勒希歐海龍

巨大的布勒歐海龍，牠的致命傷是在頭、頸之中，牠的火焰會一吐三次，即當牠吐出三次之後，中間必會有間隔時間，所以必須利用此段時間來攻擊牠。用8倍火焰4發即可解決它。

AREA2へ



邊攻擊邊閃躲！

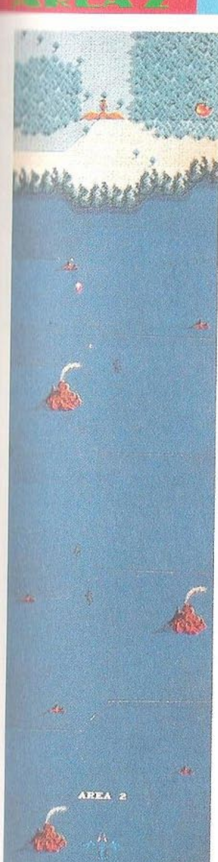
謝魯菲螺在海裏游泳時，無法攻擊到牠，所以必須等牠出現在海面上時攻擊牠。

攻擊的要訣在於瞄準游得最前面的螺，等它一昇空便依次擊毀它們。



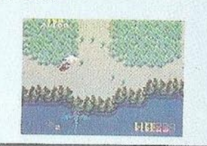


AREA 2 〈火山〉



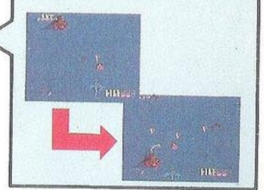
會發光的可布特勒

會發光的可布特勒出現，另一邊毫無動靜的地方，一定會出現青色膠囊。



謝魯菲螺集團出現！

會有一大羣槍(謝魯菲螺)出現，要邊躲避、邊攻擊。



AREA 2的特徵

這個地區是以火山為中心，開始時是海洋，不一會兒就會看到噴出火球的火山地帶。

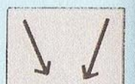
火山是以一定的間隔時間在噴火，所以應先牢記間隔時間有多長，再來攻擊其他的敵人吧！



高速火球

有兩個頭以上就可在畫面中央連射，出現的火球一個個使其分裂，如果只有一個頭時，分裂之後就要注意火球的分裂方向。





注意天空和陸地

這一帶會出現柯來，恩塞克特拉維斯，從天空和陸地攻擊是相當激烈，要用對空砲一直發射，再用對地砲擊破地上之敵人，最重要的是要適當的應付。注意其出現的順序。

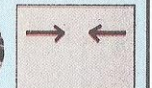




從左右會出現火鳥！

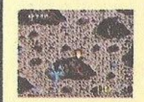
從左右以集團方式出現火鳥，要個個擊破他們，其中一定有一隻會發光，一定要取得膠囊，另外增強力量的膠囊也會出現，如果出現也要將它們全部取得。





在蛋的周圍有青蛋

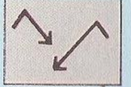
這裏有兩個青蛋，在蛋的周圍有恐龍保護，首先需把它們擊倒，取得蛋，你要注意從火口出來的鳥。

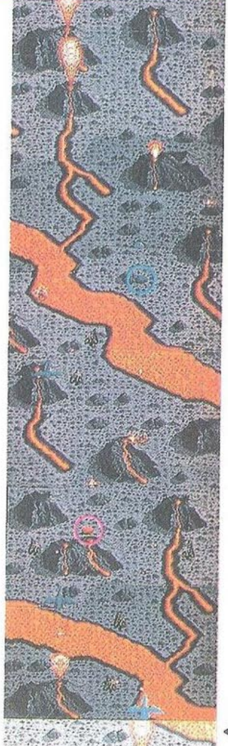


來自火山的火鳥火鳳凰

從火口會出現火鳥—火鳳凰他從火口到外面來之後，會朝向青龍飛去，可以用對空砲來擊破他，但是在畫面下部出現的菲尼克斯不會朝著青龍飛來。

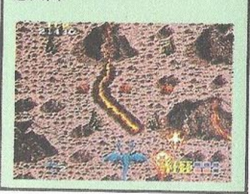






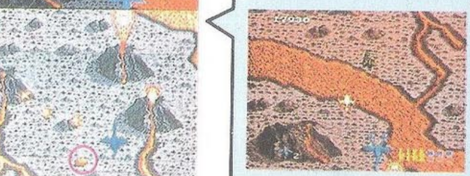
在蛋前有敵人

擊倒會發光的斯巴卡後，接著就要擊倒恐龍，把他們擊倒之後就很容易取得蛋，要用對地砲來對準他們連續擊倒他們，但要注意火山。



注意！火山

請看看照片，也可看到火山的火已到達火山下部了，從畫面上模糊消失之前，所突出的火就這樣的存留著，千萬別站在畫面的底部才好。

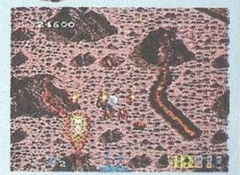


取得紅色的蛋！

在火山激烈的噴火中，這裏也有兩個紅蛋，在穿過噴火的中間穿過，來取得這兩個蛋。從右邊的紅蛋先打，就比較容易取得蛋。

一定有一個會發光的鳥！

這裏一定會出現一個會發光的鳥，會從畫面右邊的編隊中出現發光的鳥，一定要把它擊中，在這裏的敵人的攻擊並不激烈，只要從容應付。便可輕易通過。



從容取得3個蛋

擊倒恐龍後再取得第三個蛋吧！可是一口氣就取得膠囊的話，可提升一級的火力，但是敵人的攻擊也非常激烈，要先把恐龍擊倒後才可取得。

AREA 2頭目

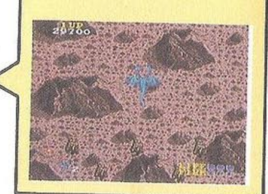
他是帶著一個小火球，一個大火球來攻擊的，應付他的方法是要記住它移動的路線。攻擊時我方先由畫面下方中央向逆時針方向繞個大圈，繞至畫面下方偏左的位置時，再依原路向順時針方向移動，移動時要連射對空砲。如此便可輕易解決。不過若走完順時針路線後仍未解決它，那你就危險了！衝入火球中攻擊是大忌，除非威力在原始狀態不得已，要不然不要衝入。

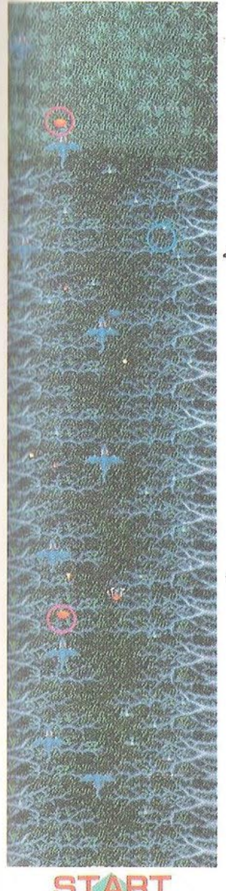




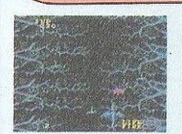
避開子彈往上去!!

在頭目面前有恐龍集團，他們會連續吐出子彈是很難纏，他們不會往上發射子彈，因此可以好好躲開子彈，衝到前方，就可安全通過。





史克勞飛來了!!



會跟著蜻蜓一起出來的是紅色的蝴蝶史克勞，他會很快地向恐龍接近，要儘快地將之擊倒。

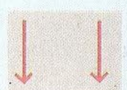




蘇魯特

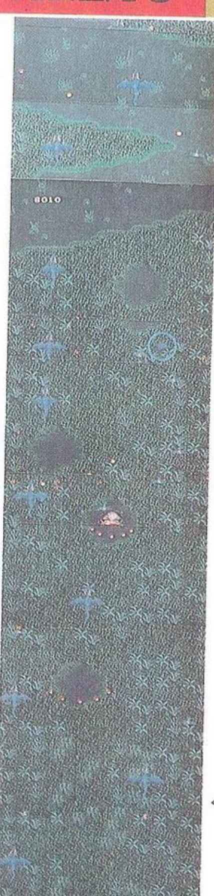
在密林最先遇到的就是藍色的蜻蜓蘇魯特，因爲他只是直線前進，故只要向左右移動來發射即可，也有的會發出子彈，故要注意。





AREA 3之特徵

這裏顧名思義必須經過很深之森林才可以。要經過樹林和沼地，更要走過長長的草原，這樣才可到達頭目所在地。天空的敵人比地上的敵人難纏，故要趕快擊倒他。



在地洞裏的魔蛙



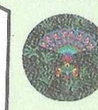
是隱藏在黑暗之中的一隻青蛙，名叫魔蛙，每經過一段距離後就會出現，哭著發射子彈，對付這種敵人的方法，只有把他和洞前的杜拉用對地砲來擊倒。不過要同時注意附近空中的敵人。

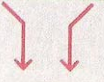


注意孔雀比卡克的箭



注意孔雀比卡克的箭。會從上空飛下的孔雀比卡克，會射出箭，這把箭是所向無敵的，絕對要躲避的，在還未射箭之前，你攻擊對方時，對方會射出小箭來，這也是所向無敵的。





杜拉在蛋的旁邊

在這裏的蛋的四週，一定會有食蟲的植物杜拉，我們要好好用對地砲連射，好好地躲過他。



第二隻一定會發光！

在這裏會出現兩隻比卡克，而第二隻一定會發光，你們記住他所出現之地點而用連射來擊倒對方。

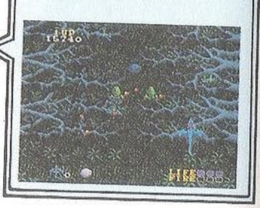


葛塞和杜拉的雙重攻擊!!

越過泥沼後，葛塞和杜拉還是在那裏等著，低一點的攻擊也會越來越激烈。所以必須陸地和天空同時發射來攻擊。

躲避杜拉取得蛋！

要好好地擊倒杜拉，然後才可取得蛋，只要是天空的敵人，都要靠你運用方法去擊倒他們，這就是勝利的關鍵。



接近時會伸長



這裏有魔法的樹枝叫羅普洛得，相當不容易打死它，而會朝著龍伸長它們的枝，攻擊法就是儘量讓樹枝伸長，當它停止時趕快逃走，如果再用子彈發射，它會再長，所以別再用子彈打。只有擁有8倍以上的火焰時，才能向其根部攻擊，將其燒燬。



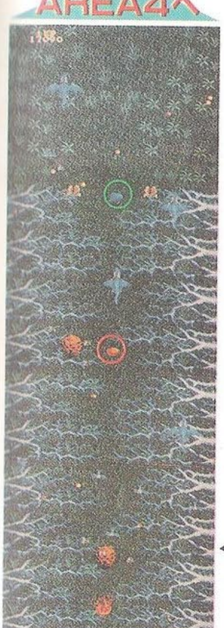
有效地提高力量！

提升力量的膠囊很想去取得，可是也要經過好好挑選，例如AREA3。對左右的火力可增加八倍，因爲天空上的敵人會出現很多。





AREA4へ



要注意蜜蜂和蜜蜂窩！



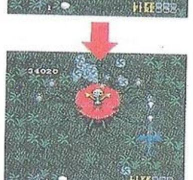


在AREA的頭目面前地區有蜜蜂和蜜蜂窩，跟其他的蜻蜓及蝴蝶同時靠近，不會吐出子彈的蜻蜓可以不理，但蜂窩必須要擊倒，在最惡劣的狀態下也必須消滅靠近的蜜蜂。蜂窩和蜜蜂都是用對空火焰對付。



AREA 3 〈密林〉





AREA 3之頭目

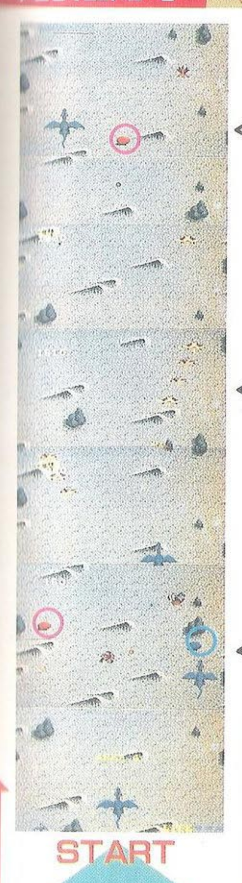
葛里特利亞斯

要擊倒這頭目，只有把在花周圍的十個根，用對地用的火來加以破壞。要擊倒這些根，必須把對地用火焰連續打八次才可。

這時候，中間的花會飛出花粉來攻擊龍，因此，必須用對空用的火連續發射消滅之。

出現在天空上的花粉，普通火焰，只要連射三次之後就會消失掉，所以不必做多餘的攻擊，還是要朝著根攻擊。畫面右上和左上是安全地帶，要多加利用。

AREA 4 〈沙漠〉



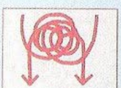
毒蠍和螞蟻的地盤

在地上會出現毒蠍和蟻巢，尤其是蟻巢，他把子彈射出後就會鑽入砂地裏，所以，很難打中，所以要看準，出來時就用對地砲攻打他。

擊倒翼手龍！

在青龍周圍繞圈子，相當討厭的飛行翼手龍，可用對空砲擊倒，它們有的會發光，注意要確實殺死他們。





用對地砲來擊破哈利

它從地面上跑過來，自下面射出刺，要趕快用對地砲擊倒，要不就快跑。





AREA 4 之特徵

在這裏可大致分爲兩個特徵，就是前半部的沙漠及後半部與AREA5相連之墓地，雙方都會有激烈之攻擊，所以要考慮逃走不要一味地拼命攻擊。

AREA 4 〈沙漠〉

哈莉速度很快且會發光

會發光的哈莉出現了，速度很快，要用對地用的砲攻擊，如果一次失敗的話就沒有辦法再殺他了。不但如此，且有時他會射出毒刺，被刺到就會受傷，畫面左上及右上是死角。

在上空徘徊之弗根

弗根一邊撿著蛋一邊出現在天空，一定要將他打敗，雖然他們不會發出子彈，但由於會左右搖動所以會成爲一個難纏的對手。



先擊倒地上之敵人！

這裏也和前一頁一樣，地上和天空上的敵人交互著出現，要先擊倒地上的敵人，然後再應付天空上的敵人，會發光的哈莉也會出現，先把他擊倒才好。



會吐火的舍勒科兒、斯卡兒

並不算是強敵但要躲避，鼴鼠的攻擊是很厲害的，必須在他一出現於畫面中時就把他擊倒，以除後患。



出現會發光的可布特勒

在這裏會出現一隻會發光的可布特勒，要好好警惕。鼴鼠來攻擊對方，對方有很寶貴的膠囊，在天空上飛的敵人的軍團也要注意。

在天空上飛翔的軍團

很順利地通過沙漠之後，等著你的是墓地天空上的敵人，會飛的蜥蜴、鼴鼠，可布特勒會連續來襲擊，尤其飛蜥蜴向後所吐出之子彈要特別注意。







飛蜥蜴和鼹鼠

這裏是天空上不會出現敵人的地方，倒了稍微以前的斯卡兒軍隊後，取得紅蛋以後，利用空對砲的連續發射，就鼹鼠不怕了。

搖搖晃晃而來的妖魂

這附近地帶只有斯卡兒是敵人，主要注意別被他所吐出之子彈打中，就有機會有擊倒空中的敵人，即突然出現的妖魂。他們會突然的出現，但不會吐火，所以很容易就可以把他們擊倒。

由於他們會一再出現，故不要大意，必須連續地發射對空火焰。斯卡兒的子彈只能向前發射，只要到它的背後就不必担心了。





頭目要好好考慮！

到了這裏，特別小心不要取得惡魔的骷髏。在狹窄的地方或是敵人多的時候，有三個頭時敵人所發出的子彈是最難躲的。所以要小心的考慮，謹慎地取蛋。



AREA5へ



來自陸地和天空的敵人！

在頭目的面前有斯卡兒和靈魂及飛蜥蜴，只要冷靜應付就可通過。



消滅斯卡兒再取蛋

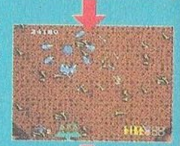
在岩山和岩山之間的斯卡兒，必須要擊倒他們，用對地砲的連射來破壞蛋。膠囊藍色有兩個，紅色有兩個。只要一個藍色的膠囊最少就可發揮2倍的火力，並可增加頭部的攻擊力。



AREA 4 之頭目

得斯加得安







這是一個骨骼所形成的大谷，這就是得斯加得安。攻擊的方法首先須對準骨骼來發火，這樣骨骼分散到天空去，可是這樣還不行，必把在骨骼中間藍白色的核心加以破壞才可。

這時候妖魂也會出現，最好還是把它全部消滅，對準核用對空砲連射。經過一定的時間之後，骨骼又會恢復原狀，只要能破壞核，頭目就會消滅。

骷髏的頭目出現在下方時不要攻擊，因為攻擊時骨骼就會飛散，而自己也會遭到骨骼的傷害。

AREA 5 〈洞窟〉



蜘蛛和蜘蛛網

在AREA第一次會看到的是蜘蛛和蜘蛛網，會吐火的蜘蛛馬上可殺死它，但是有網時，立刻可重生，故要同時擊倒它們。



注意會移動的牆壁

AREA的牆壁是會移動的，尤其是前半還好，但中盤以後就一直移個不停，如果碰到牆壁就會被夾死。



AREA 5之特徵

這是洞窟前面的牆壁，這座牆壁移動到一定的地方後就會左右移動，這是很令人討厭的事，你自己要小心了。

（動くカベ）

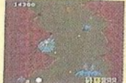
圓滾滾的昆蟲

在地上圓得像球一樣的蟲，履帶没有變成圓形時會吐出子彈來，它把身體弄成圓圓一團，它將身體弄成圓圓一團向側面移動時是所向無敵的，但在向側面移動時，就可用對地砲攻擊，當他躲在牆避裏時，最好別再打，快跑較安全。



會移動的牆壁和蜘蛛！

這一帶的牆壁和時鐘都在動，有時敵人會躲在牆壁裏伺機攻擊，特別麻煩的就是會出現在這地方的蜘蛛和蜘蛛網，故快擊倒他們吧！



會發光的蝙蝠

從這地區會出現叫做警棍的蝙蝠，會向青龍衝來，相當危險，當然，你可以擊倒對方，但從這裏之後，也會出現降低力量的膠囊，故要注意才行。





會邊跳邊吐火焰的青蛙

這就是魔蛙，在畫面的時候開始出現，直到最後會有好幾隻青蛙跟著出來，它們只會直直前進，當牆壁變狹窄後，就要特別注意突出的牆壁。



跳起時可用對空火焰消滅，否則用對地。

隱藏起來的圓蟲

沿著會移動的牆壁，裏面躲著的圓蟲，有時會自牆裏面發出子彈來，故要留心他，小心向前進擊敗他。

大量出現發光的蝙蝠

從這個時候牆壁的移動就會稍微變慢了一點，此時會出現很多發光的蝙蝠。但是，如前所說，這時會出現很多降低力量的膠囊，所以要小心取捨。



跳起來時要攻擊

對付魔蛙的攻略法就是跳起才打，這樣一定會順利打倒對方。



（動くカベ）

要注意將出現之敵人

這裏的牆壁會一直持續地向左右移動不停，這是表示待在裏面的敵人很多，以前在AREA出現的敵人全都會出現，所以必須用對空、對地兩砲連續發射才可。

當牆壁變狹窄，也得注意別受到牆壁的夾攻。儘量在畫面中央攻擊。



AREA 5 之頭目

白連特魔蜘蛛



首先讓蜘蛛吐出幾個蜘蛛網，只對蜘蛛用對空砲打，網不要理它，然後用對地砲來連射頭目的話，保證可擊倒。

AREA6へ





趕快擊海獅子

在冰河附近有一個叫海獅子的傢伙在那裏吐出子彈，要取蛋的同時，也要利用連射來攻擊海獅。在本關中，地面的敵人要優先消滅。



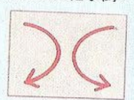
可布特勒和怪獸大群

這裏會出現無數的可布特勒和怪獸，海中的怪獸在吐子彈，所以一定要一邊攻擊可布特勒，一邊用對地砲攻擊怪獸。

要在還未吐出子彈前將之擊倒

在天空上飛翔的塞克勒布斯，他會出現在畫面中央吐子彈，故要在他未吐子彈前就把他擊倒。





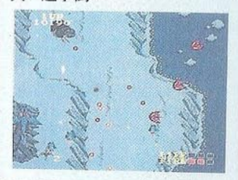
AREA 6之特徵

在全部八個AREA之中，最長的就是AREA 6，因冰河大陸和海交互出現，所以不易向前進，而敵人的攻擊也會越加激烈，必須用高級技巧來對付，這是需考驗你的地方。

START

在天空上飛翔的軍團！

在天空上會出現法波士和塞斯洛布斯，我們要把它和地上的敵人一起擊倒。



用對地砲來攻擊

海裏有劍龍，陸地上有海獅和對地砲在活躍的地帶。

聚集在附近的敵人開始用連射來攻擊，可用前面的青蛋來增加頭部的攻擊力。



飛行翼手龍要在中央等著！

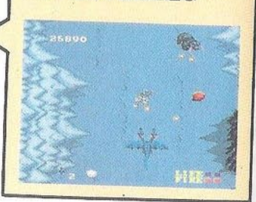
在天空飛翔的布特拉諾登出現了，飛到畫面的中央等著，而飛到上面來時用普通子彈兩個即可制服，然後在下一個之前就擊倒它。





先擊倒海獅再攻擊蛋！

首先要攻擊海獅，然後再慢慢取蛋，絕對不要操之過急。



天空上的敵人是會發光的！





這裏會出現普通的布特拉諾登三隻，和會發光的黃金。要擊敗黃金，發光翼手龍的方法與擊敗普通的布特拉諾登的方法是一樣的。

但他們的耐力增爲兩倍，所以普通的子彈要用四個才可以。打敗他們後就可取得特殊膠囊。



洛克弗斯

浮在冰塊上面吐火焰的洛克弗斯，把子彈吐完後再潛入土中，很難以攻擊。



要記住他出現的地方，好好的瞄準，用對地砲攻打他。

牆壁裏有膠囊

牆壁裏有兩個地方隱藏著力量的特殊膠囊，用對空火焰來攻擊它。要確實地取得。

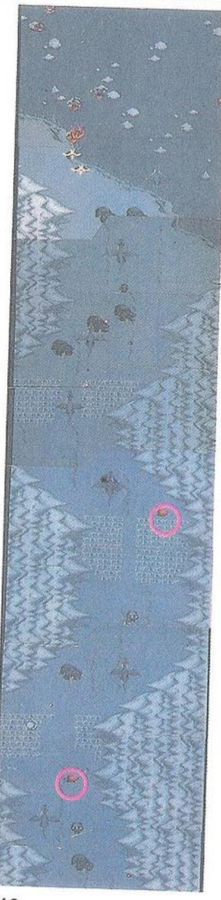


去破壞冰牆壁

這裏的牆壁是用對空火焰破壞的。如果碰到沒有遭到破壞的地方就會受傷，所以要注意。

同時也要注意牆壁那邊的海獅。在這一段要飛在畫面的上方較安全。





從天空和陸地飛來的子彈!!

在地上會出現海獅和洛克弗斯，天空會出現可布特勒和法波士，會連續地出現，雖然要把所有的敵人擊敗是很困難的，但一定要把海獅先消滅，因爲地上的敵人比天空上的更難應付。

要注意冰山和牆壁

這裏有冰塊、冰山、牆壁、酒神、洛克弗勒都在這裏出現，另外還有兩個蛋，要冷靜地用對地砲攻擊。

尤其是在冰塊牆壁那邊的海獅的位置要趕快記住，要去破壞那個部分的牆壁對以後有利，邊看地圖邊攻擊。



出現三隻會發光的黃金翼手龍！

在這個附近會出現三隻金普特拉。出現順序是左→右→左。

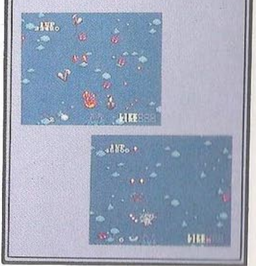
這裏也有會降低力量的膠囊，若不是這種膠囊的話就可取得。



空和海同時攻擊

在這個海域會出現很多的怪獸和法波士，在大陸附近也會出現塞克勒布斯，速度要快一點，不然就趕不上他。

要小心躲過敵人子彈的攻擊。



注意力量降低！

從這個地區以後，會出現提高力量的膠囊，當中也有½到⅓的膠囊是降低力量的。膠囊是為了追龍而來的，但時間只有三秒鐘，把它引誘過來，然後再讓它們跑掉就好。

打開一條讓他們偷跑的路就不會取得膠囊，所以要牢牢記住。



AREA7へ



這裏也有會發光的敵人!!

取到最後的一個蛋之後，還會出現另外一隻會發光的金普特拉，這隻一定要確實地擊倒。

以後會出現什麼還是個未知數，保持清醒，把不喜歡的敵人一一擊垮。





古 比 拉

首先要在畫面的邊緣等著古比拉出現，龍和古比拉要在一定的距離之後才會吐出火焰，火焰度相當快，第一次吐火時就要移動到另一邊去才安全，然後在此等著古比拉來臨，這樣反覆地做，就可不犯錯地通過。連續不斷的移動可避免古比拉的連續噴火。如使用8倍以上的火焰，可以貫穿古比拉的身體。

AREA 7 〈魔宮—PART1—〉

夫羅—壺子形的妖怪

形狀像壺從地板上噴火的夫羅，同樣得用對地砲攻擊它，因爲這裏的敵人都一樣地會吐出子彈攻擊，所以一定要搶先攻擊。



馬恩特兒也會吐火!!

在地板上爬著的烏龜，他會發出很大的火球，他的火球是相當可怕的，可用對地砲的子彈去攻擊烏龜。火球則用對空砲解決。



可里安德格

它是被放置在任何地方的一種擺設品，這也是會吐出子彈的，所以要趕快用對地砲攻擊。



AREA 7之特徵

終於來到沙威爾所在的魔宮了。這裏的前半部是用又細又長的廻廊所隔的，所出現的敵人都是強敵，要勇敢應戰。

START

也有蝙蝠

隨著得德面罩的子彈，蝙蝠同時飛過來，可用對空砲一一擊破，能夠破壞得德面罩最好，但千萬別太過冒險。

夫羅、得德面罩及斯派達！

一大群烏龜出現在前面的三條路上，首先先擊倒得德面罩，然後再走到別條路，由於有斯派達，所以要格外小心的應付他，之後再攻擊夫羅，這樣就可以順利通過。



得德面罩



這是貼在牆壁上的怪物，他會吐出子彈，但在吐出之前後會變成灰色或黃色；在它灰色的時候加以攻擊就可以將它擊敗，但若是沒打中，就得趕快逃跑!!

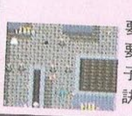


很多的斯派達

這下面有很多的斯派達，首先必須決定眞正的斯派達是在右邊還是左邊，躲在牆壁後可免受敵人子彈打中，好好利用牆壁。

一個也不要留下，慢慢前進！

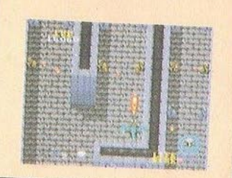
這一帶會出現很多的夫羅及蝙蝠，也會出現力量降低的膠囊，但不要理它們，把蝙蝠擊倒，繼續向前進。



攻擊也是重要的，但首先要躲過敵人的子彈，這是要訣。

側向的得德面罩

這裏的得德面具是貼在牆壁上的側面，這一點要留心。



擊倒在另一邊的可里安德格！

由那一邊都可以，只要可以擊倒可里安德格，就可進入另一邊的通路，如此就可躲過即將再出現的可里安德格。

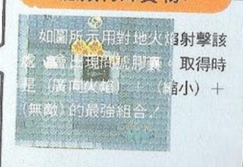
很快就要到達頭目那裏，所以要提高警覺。

先擊倒得德面罩，然後再躲過地上的敵人。

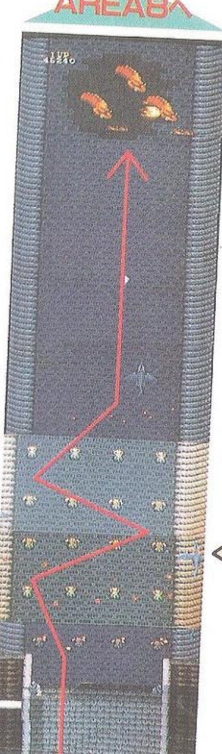
擊倒五個得德面罩後就別再去理夫羅，躲到牆壁裏去吧！這樣你就可很快通過此地帶。



隱藏特殊寶物！



如圖所示用對地火焰射擊該處，會出現問號膠囊，取得時是（廣向火焰）＋（縮小）＋（無敵）的最強組合！



※地圖上的紅線就是最好的路線。

地震膠囊是有效的！

在提高力量的膠囊之中，最有效的就是地震膠囊，可以把地上的敵人全炸毀，所以如果出現的話一定要取得。



有20個發光的夫羅

在頭目面前有橫4排，直的5行，一共20個夫羅。空中的敵人根本不會出現，可連射對地砲使更多的膠囊出現。

但是敵人的攻擊很厲害。所以如果它們開始攻擊了，趕快逃走才是上上之策。



AREA 7之頭目

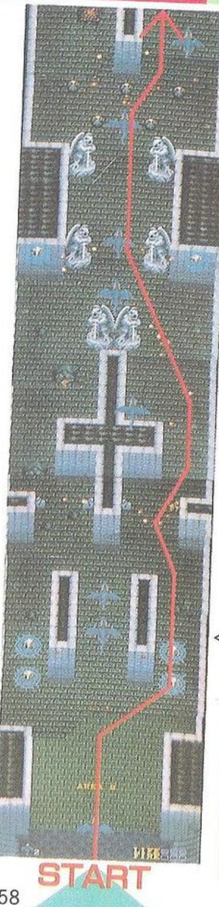
休杜拉





具有三個腦袋的大蛇休杜拉，要對付他的方法只有一種，他每隔一段時間噴火一次，在它没有噴火時，快速利用對空砲把它腦袋一一打下。

如果三個腦袋都在吐火焰，那怎麼攻擊都没用，逃走爲妙，龍即使撞到敵人的腦袋也不會死，所以逃走時要多加利用。

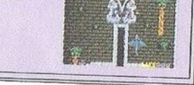


擊倒會發光的夫羅

把三個會發光的夫羅擊倒後是對自己有益的，先把前兩個一起解決，再對付後面那個。

擊倒前面的敵人！

會出現蓋杜、得德面罩、可里安德格，要先把前方的敵人擊倒，這是基本的攻擊法，對方所打過來的子彈一定要躲過才可，只要能躲得過，就有希望前進。



要決定前進的方向！

橫在前方有三個敵人，決定要打那一個，然後在擊敗那一個敵人後，另外兩個就可以不加理會，繼續向前進。



AREA 8之特徵

終於要和沙威爾決戰，在這裏會有火焰子彈不斷飛過來，所以沒有辦法擊倒敵人時就要趕快逃跑，但如果力量還能支撐到最後，那麼一定會贏的。

加得安和阿克斯！

在這裏會出現魔宮的士兵加得安及他們所乃過來的斧頭一阿克斯，所以要注意別到加得安的上面去，否則的話會受到阿克斯直接的攻擊。



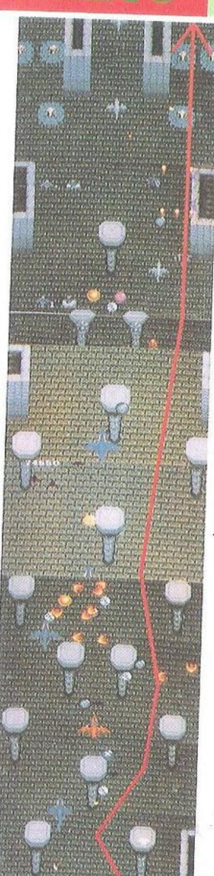


會發光的蝙蝠集團

在這裏只要用對空砲胡亂地連射即可。所出現的全是會發光的蝙蝠。對連續出現的增強力量的膠囊好好加以選擇，製造適合自己的青龍。

因爲其中也有降低力量的膠囊，千萬別拿，但如果受傷例外，因爲與其減少壽命還不如暫時減低力量。





躲過敵人的子彈！

這裏會出現很多的膠囊，不要因爲太高興而忘了攻擊敵人，好好地把敵人擊倒，如果在這裏失敗，一切就完了。

先下手爲強取得膠囊吧!!

這裏也有會發光的蝙蝠，可用對空砲對上面連射。

另外不斷出現的膠囊可增加速度，與沙威爾決戰以普通的速度是無法獲勝的，所以一定要取得那些膠囊及先前的地震膠囊，才能在決戰中佔優勢。若再取得縮小的膠囊那就更好了！



要持續提高力量的龍！

很難得把力量提高的龍，如果在這裏因不小心犯錯而降低了力量，那就太可惜了，所以一定要謹慎。

注意得德面罩和夫羅！

這裏也會出現發光的蝙蝠，還有得德面罩及地上的夫羅，一定要小心應戰，否則很快就會死掉。



現在已剩下不多了！

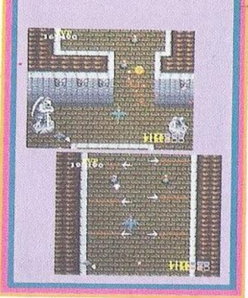
用對地砲8發即可擊倒這一帶的敵人，沈著應戰就可勝利。被烏龜打中就太可惜了。





最後的關頭要提高警覺！

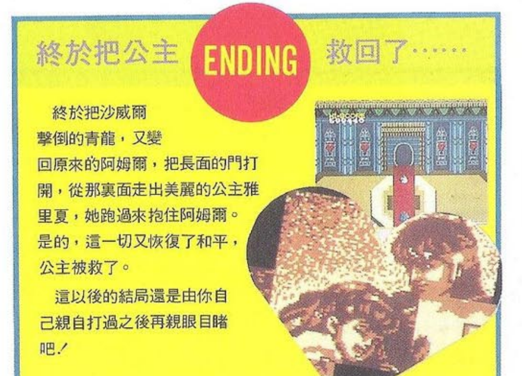
這裏是距沙威爾房間最近之地，從側面的牆壁會出現叫做布比特拉比的長槍，你用什麼方法都無法擊毀，當長槍收回去時，你要擊倒夫羅，以避免受傷。再向前進時，宿敵沙威爾就會在那裏等著你。



AREA8之頭目

沙威爾

終於把公主 ENDING 救回了……



終於把沙威爾擊倒的青龍，又變回原來的阿姆爾，把長面的門打開，從那裏面走出美麗的公主雅里夏，她跑過來抱住阿姆爾。是的，這一切又恢復了和平，公主被救了。

這以後的結局還是由你自己親自打過之後再親眼目睹吧！

PC完全大攻略

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出 版 者：華鍵出版社
發　　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　　譯：本社編輯部
總 經 銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：○五四八四五○二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　　話：三－三二五五一六
每本定價一八○元

96. 熱血硬派完全攻略本 ………… 90
[illegible] ………… 90
[illegible] ………… 90
[illegible] ………… 80
[illegible] ………… 70
[illegible] ………… 100
99. 新人類完全攻略本 ………… 120
[illegible]勝秘技大集合(笛滕) ………… 70
[illegible] 登龜車攻略本(笛滕版) ………… 90
[illegible] 保齡球完全攻略本 ………… 90
10[illegible] 迷宮寺院完全攻略本 ………… 90
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 80
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 100
108. 地獄之門完全攻略本 ………… 90
109. 高爾夫球一揆攻略本 ………… 100
110. 綠色兵團完全攻略本 ………… 120
111. 高橋名人二代攻略本 ………… 100
113. 兵蜂二代完全攻略本 ………… 80
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 90
[illegible] ………… [illegible]
[illegible] ………… [illegible]
120. 月風魔傳完全攻略本 ………… 100
122. 古文明之戰完全攻略本 ………… 100
124. 花式撞球完全攻略本 ………… 100
125. 屠龍劍完全攻略本 ………… 120
126. 超級秘技 1 ………… 100
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 100
133. 水戶黃門完全攻略本 ………… 120
134. 聖鬥士完全攻略本 ………… 120
135. 夢幻戰士完全攻略本 ………… 120
136. DAN戰士完全攻略本 ………… 100
137. 光戰士附麻將使用說明 ………… 100
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 160
144. 快樂洋槍完全攻略本 ………… 100
145. 加林劍完全攻略本 ………… 100
146. 冒險隊完全攻略本 ………… 100
147. 妖怪之屋附泡泡龍 ………… 120
148. 王子歷險記完全攻略本 ………… 100
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… [illegible]
[illegible] ………… 100
[illegible] ………… [illegible]
154. 悍衛戰士完全攻略本 ………… 100
155. 魑魅二代完全攻略本 ………… 120
156. 秘技100種 ………… 120
157. 職業棒球二代攻略本 ………… 100
158. 立體棒球二代攻略本 ………… 120
[illegible] ………… 120
[illegible] ………… 100
161. 秘技100種2 ………… 120
162. [illegible] ………… 120
163. [illegible] ………… 100
164. 星際大戰完全攻略本 ………… 100
165. 魂斗羅完全攻略本 ………… 100
167. 麻將攻略法 ………… 130
169. 雙截龍＊戰鬥詩人攻略本 ………… 100
170. 秘技100種3 ………… 120
171. [illegible] ………… 100
174. [illegible] ………… 100
176. [illegible] ………… 120
177. [illegible] ………… 90
178. [illegible] ………… 90
179. 聖鬥士二代完全攻略本 ………… 120
181. 天使之翼完全攻略本 ………… 120
182. 1943完全攻略本 ………… 80
183. 超惑星戰記完全攻略本 ………… 100
184. 妖怪道中記完全攻略本 ………… 80
185. [illegible] ………… 120
186. [illegible] ………… 100
187. [illegible] ………… 80
188. [illegible] ………… 120
189. [illegible] ………… 80
190. 熱血高校躲避球完全攻略本 ………… 100
191. 天堂與地獄完全攻略本 ………… 80
192. 飛龍之拳二代完全攻略本 ………… 120
193. 卡伊的冒險完全攻略本 ………… 120
194. 88立體棒球完全攻略本 ………… 120
195. [illegible] ………… 80
196. [illegible] ………… 120
197. [illegible] ………… 100
198. [illegible] ………… [illegible]
199. 勇者鬥惡龍三代 ………… 300
200. GAME俱樂部 ………… 240
201. GAME俱樂部2 ………… 240
202. 忍者龍劍傳完全攻略本 ………… 90
203. 麻將學園&日式麻將 ………… 200
204. 大魔界村&西遊記二代 ………… 120
205. 秘技100種四 ………… 120
206. 超級瑪利三代攻略本 ………… 200

2. PC[illegible] ………… 140
3. PC[illegible] ………… 130
4. PC[illegible]攻略法 ………… 90
5. PC[illegible]&[illegible]&R-TAPE ………… 180



PC完全大攻略

定價 **180** 元

AC005-01-89180-1 SWL BX(C) PA146

華泰書店 L310430-00-00 • M295395-00-00